

AÇÃO GAMES

PC Faça o seu som!
Exclusivo: After Darks Nojentos



SUPER DICAS

SNES
**Killer
Instinct**
Lute com Eydol

ARCADE
SF Zero

Três na luta
Controle Akuma
e Bison



Os superjogos
que estão
enlouquecendo
a galera no

ISSN 1630-3451 ED. 93 R\$3,60



MORTAL NO SEU CONSOLE! KOMBAT 3

GOLPES E CÓDIGOS SECRETOS,
FATALITIES, ANIMALITIES,
FRIENDSHIPS E BABALITIES

O MENOR PREÇO EM VIDEO-GAME

THUNDER IMPORT
Rua Barão de Tramandaí, 293 Vila Alpina
São Paulo - SP - CEP 03207-000

SATURN
COM 1 JOGO
648,00

GENESIS
137,00

3 DO
449,00

NEO GEO CD
COM 2 JOGOS
588,00

CDX
COM 2 JOGOS
407,00

SNES COMPLETO
COM 1 CARTUCHO
178,00

VIRTUAL BOY
236,00

PLAY STATION
COM 1 JOGO
593,00

SNES BABY
137,00

LIGUE JÁ
(011) 917-2228

Temos também uma linha completa de importados:
Filmadoras, Vídeo, Fax, Etc... Consulte-nos.

Impotação direta PORTA A PORTA via COURRIER • Prazo de entrega: 15 dias úteis • frete grátis
para compras acima de R\$ 750,00 • Preços em reais sujeitos a alteração em aviso prévio.

shots 8 e 9

Os jogos que vêm vindo e estão deixando os japoneses loucos.

x-salada 4 a 7

Descubra porque o Saturno tem entrada para cartuchos e divirta-se com um Game Charada para caçar garotas!

multi interativa 36 e 37

Rock'n Roll Your Own

Rap, World Beat, efeitos sonoros e outras mumunhas pra você criar "o seu som".

Totally Twisted

Um After Dark só com zoeiras trash para curtir no micro.

dicas 10 a 13

International Superstar Soccer (SNES) 11

Killer Instinct (SNES) 12

Seaquest (SNES) 11

Slam 'N' Jam 95 (3DO) 11

Soccer Kid (3DO) 11

Street Fighter Zero (Arcade) 10

Street Racer (SNES) 11

debulhados 14 a 34

Especial Mortal Kombat 3 (Mega) 20 a 25

Astal (Saturno) 14

Blazing Tornado (Saturno) 15

Robotica (Saturno) 16

Cannon Fodder (3DO) 18

Scooby Doo Mystery (Mega) 28

Demolition Man (SNES & Mega) 30

Star Trek Deep Space Nine (SNES) 32

Prime Goal 3 (SNES) 34

Logotipo e personagens de Mortal Kombat 3 usados nesta edição são marcas registradas © Midway Manufacturing Company

MEGA MORTAL

KOMBAT 3

22



Tudo, tudo, tudo! A Acclaim caprichou e você vai curtir de monstros. O joystick é configurável e a matéria vale também pra galera do SNES

SNES & MEGA DEMOLITION MAN

30

O game do filme, em versões idênticas, até o final



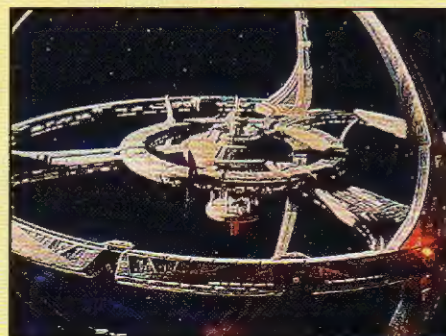
MEGA SCOOBY DOO MYSTERY

28

O primeiro adventure 100% para o console. Divertido e difícil

SNES STAR TREK DEEP SPACE NINE

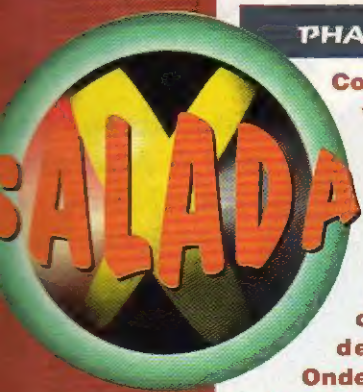
32



A nova geração num cart que segue à risca a série da TV

FRACO	●
REGULAR	●●
BOM	●●●
ÓTIMO	●●●●
CHOCANTE	●●●●●

AÇÃO GAMES 3



PHANTASY STAR 1 e 4

Como me oriento na caverna de Noah, na primeira versão para Master?

Sobre as dicas da versão 4 para Mega que vocês publicaram: em qual Level e com que técnicas devo detonar a minhoca?

Onde eu encontro a Short Cake para dar ao cachorro para que ele me siga?

EDVARDO LUIZ B. SOUZA
Recife, PE

Procure nas bancas de Recife, Edvardo, um exemplar do Guia Games, publicado pela Editora Abril há um tempão, mas que muitas bancas ainda vendem: ele tem todos os mapas da versão 1 para Master. Quanto à versão 4, acompanhe: a partir do Level 5 é mais fácil detonar a minhoca, usando sempre as técnicas mais fortes à mão. O Short Cake está no lado esquerdo da cidade de Aiedo, seguindo por fora dela.

Alguém se atreve a encarar o Run Go Iron, lutador do game Toshinden? O Eber Ferreira Queiroz, de Lagoa Santa (MG), foi quem fez a arte. Sabe tudo!

Close do Earthworm Jim elaborado pelo Anderson de Castro Magalhães, de Cachoeira Paulista (SP). Groovy!!

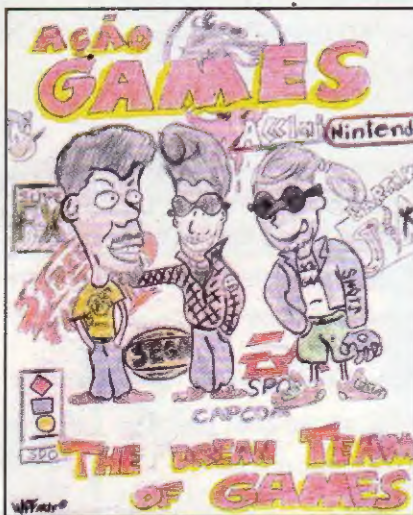


3DO TURBINADO

A placa M2 Accelerator servirá para o 3DO Blaster dos computadores?

GETÚLIO MIRANDA
São Paulo, SP

Boa pergunta, Getúlio, e a resposta provavelmente é não. Talvez a empresa Creative Labs lance uma outra placa, OK. De qualquer maneira, já dissemos aqui nossa opinião, antes: não vale a pena comprar a 3DO Blaster, pois custa mais caro que o console. É melhor comprar um 3DO e jogar na TV mesmo.



Nossa! Ficamos até emocionados! "Dream Team of Games"? Obrigado Wagner Paiva Fernandez, de Monte Sião (MG), é muita honra para nós! Tirando a sua dúvida: o "p" do Wagner é de Perez



KING OF FIGHTERS 94

Existe chance desse game do Neo Geo sair para o Mega Drive?

CLEBER L. N. BIROCHI
São Paulo, SP

Sem chances, Cleber. No lançamento do Neo Geo CD no Brasil, a direção da SNK japonesa, em entrevista à Ação Games, garantiu que eles não lançariam mais seus games —que são seu grande trunfo— para os outros consoles. Mas já lançaram outros, né? Portanto, espere, pois esperar é a virtude dos sábios, segundo o mestre velhinho de Karatê Kid.

BATMAN PIRATA

Tenho o cartucho Batman Returns para SNES, que veio com a figura do Batman Returns do Mega, a frente arredondada e as fendas atrás. Mas o jogo é igualzinho, com o nome da Konami e tudo. Pergunto: é possível os piratas copiarem o jogo exatamente igual? Esse cartucho é pirata?

FLÁVIO P. SENRA

Rio de Janeiro, RJ

É claro que é pirata, Flávio. E eles às vezes conseguem copiar igualzinho, sim.

PREÇO "ABIGURDO"

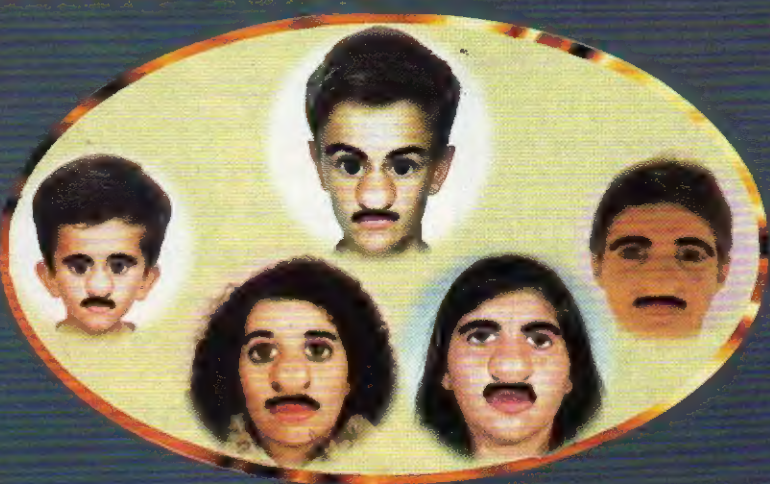
Quero saber se é verdade que o Saturn Sega vai ser vendido aqui por R\$ 1 mil. Isso é um "abigurdo"!

RAMON LOUREIRO PLÁCIDO
Arraial do Cabo, RJ

Também achamos o preço brasileiro do Saturno um absurdo, Ramon. Mas não aumenta ele não: o preço sugerido é de R\$ 899,00, ok?

A Família Treco

Na foto ao lado, estão integrantes de uma nova família. São eles, de cima para baixo e da esquerda para a direita: Alexandre R. Schweder "Treco", amigo do Alan E. Claudino, de Rio do Sul (SC); Marcelo M. Andrade "Treco", irmão do Ricardo, de Florianópolis (SC); Naira Lima e Silva "Treco", mãe do Eduardo, de Porto Alegre (RS); Cleonice Ap. de O. Silva "Treco", irmã do Antônio Donizeti, de Caçapava (SP) e o Rodrigo Mateus "Treco", irmão do Carlos Henrique, de Ibotirama (BA). Que família bonitinha, não?



TRUQUE DAS 1000 FACES

TOP TAPE

NEW LINE

29 DE SETEMBRO O KOMBAT COMEÇA NOS CINEMAS



RAYDEN



PRINCESA
KITANA



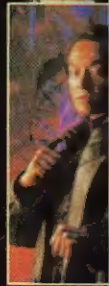
LIU KANG



SONYA
BLADE



SUB-ZERO
SCORPION



SHANG
TSUNG



KAHN



JOHN
CAGNEY

MORTAL KOMBAT

O FILME

Com Christopher Lambert

APOIO:

REVISTA
GAMES



VENDO

Mega Drive 3. Fabio Sergenti, tel.: (011) 291-5038, São Paulo, SP.

PC Engine com 4 controles, 5 carts mais Mega CD. Giovani Gandelim, tel.: (0194) 34-0870, Piracicaba, SP.

Mega Drive 3 com 5 carts. Marcelo Sergenti, tel.: (011) 205-8527, São Paulo, SP.

Carts para Master System e Nintendo. Marco Sebolt, tel.: (051) 595-1303, Novo Hamburgo, RS.

COMPRO

Mega Man 1 (Rockman 1) em ótimo estado, por R\$ 25,00. Renato, tel.: (011) 7209-3706, Osasco, SP.

Phantasy Star para Master System. Pago bem. Felipe, tel.: (011) 951-3166 (das 10h00 às 16h00), São Paulo, SP.

Revista Mortal Kombat 2 Especial. Pago bem. Fernando, tel.: (011) 431-5323 (horário comercial), São Paulo, SP.

TROCO

Mega Drive com Sega CD e o game Sewer Shark, por Móbilete aro estrela em bom estado. Adriano, tel.: (011) 511-8081 (a partir das 18h30), São Paulo, SP.

Master System 2, pistola e um cartucho, por MK2 ou Virtua Racing para Mega Drive. Erivelto Luis, tel.: (019) 40-2957, Campinas, SP.

Super Mario All Stars por Mortal Kombat 2. Ou vendido por R\$70,00. Só para pessoas de São Paulo. Capital. Gustavo, tel.: (011) 521-9354, São Paulo, SP.

SELO ESPECIAL

Por que alguns jogos levam selo mesmo sem ter cotação total em todos os itens?

TÚLIO GONÇALVES
Campinas, SP

Bem observado, Túlio, pois muitos leitores ainda não sacaram essa. O Selo The Best of Ação Games é dado aos games que são excepcionalmente bons "no conjunto" e não necessariamente os que tiveram cotação Chocante em todos os itens. Um exemplo: o game Tetris original mereceria hoje, com certeza, o nosso selo. Mas você daria nota chocante para aquela adaptação eletrônica da música de Tchaikóvski, que toca o tempo todinho? Não dava, né?

DELÍRIO MORTAL

Estou torcendo para que John Tobias leia Ação Games, porque eu tenho uma idéia superalucinante: lançar um cartucho que funcionasse como Sonic & Knuckles, colocando personagens de MK3 e MK2 na versão 1. Quem sabe a idéia pega?

RODRIGO FORNAZARI
Franco da Rocha, SP

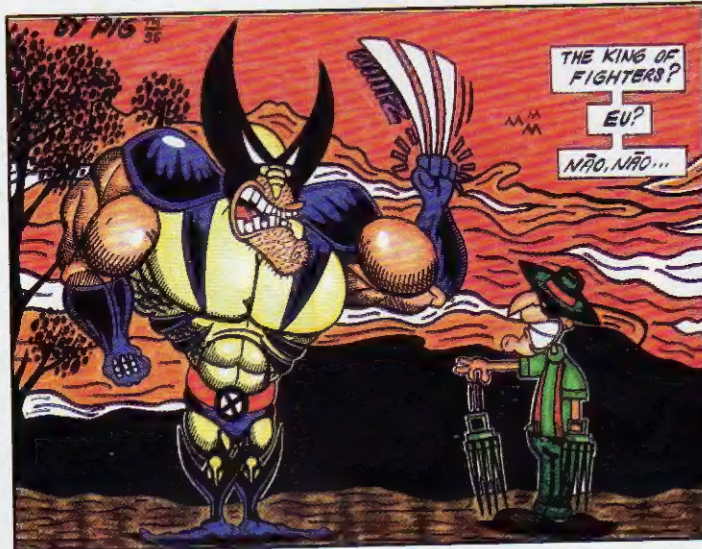
Sonhar faz bem à saúde, Rodrigo, principalmente quando o game tem a Sonia e a Kitana. Mas pode esperar sentado. O grupo Acclaim/Midway não teria interesse em lançar esse cartucho agora, porque MK1 e MK2 venderam mais que pipoca em cinema e eles esperam faturar muito com a versão 3. Quem sabe quando o game ficar velhinho?

RAVE RACER/TEKKEN 2

Moro aqui no Japão e gostaria de saber se vocês já ouviram falar de Tekken 2 e de Rave Racer, um projeto de Ridge Racer que é um delírio? Vocês sabem por que não há o arcade MK3 aqui no Japão?

FERNANDO KAZUO KAI
Aichi-Ken, Japão

Acompanhamos pelas revistas daí e estamos babando de inveja, Fernando. O arcade da Namco é incrível e a moçada pode conferir no Shots desta edição. Quanto ao Mortal Kombat, alguns leitores nos escreveram dizendo que nenhuma versão do jogo foi lançada aí por terem sido consideradas muito violentas. Mas não podemos afirmar com certeza, ok? Pergunte aos amigos que estão há mais tempo no Japão.



Quem é rei, nunca perde a majestade. André L. dos Reis Revair, de Varginha (MG), já emplacou quatro desenhos lindões por aqui



O Adriano Barrozo Mendes, de Paranaíba (PR), além de ótimo desenhista, é fanático por Darkstalkers. A obra-prima ao lado não nos deixou mentir...

CAPACIDADE DO ULTRA

O Nintendo Ultra 64 doméstico vai ter a mesma capacidade que o arcade? Vai haver diferenças entre os jogos do arcade e os domésticos?

PABLO ALVES DURANT
Porto Alegre, RS

O Ultra doméstico não deverá ter a mesma capacidade do arcade, em princípio. Sempre há diferenças entre as versões domésticas e a do arcade, pois os arcades costumam dispor de muito mais memória, sacou?

DAYTONA & SSF2

Será que a Sega pretende lançar Daytona USA para jogar com o 32X? No Super SF2 do SNES dá pra jogar com o Akuma?

RODRIGO GUIDOTTI
São Paulo, SP

Daytona USA não deverá sair para jogar com 32X, Rodrigo, pois o game exige memória demais para o conjunto Mega + 32X. Quanto a Akuma, só aparece nas versões SSF2 Turbo Movie e Zero.

X-MEN NA CABEÇA

Li em uma de suas edições que vão sair dois novos jogos do X-Men para o SNES: um de luta e um de ação. Quando vão sair?

RAPHAEL GRUPPI
NASCIMENTO
Rio de Janeiro, RJ

Você leu na edição 85 e os dois games X-Men de ação e luta, foram anunciados pela Nintendo que não forneceu a data, ok?

GAME CHARADA

CAÇA-GAROTAS

Elas arrasam! Elas são as nossas heroínas nos games. Esta Game Charada especial é uma homenagem a algumas das lindas garotas dos nossos jogos. Seus nomes aparecem na vertical, horizontal e na diagonal, inclusive ao contrário.

H	O	J	A	N	N	E	M	U	Y
E	B	E	D	A	J	E	B	I	A
P	A	O	J	C	I	A	M	A	K
S	I	N	A	L	E	D	N	I	S
Y	S	R	N	A	N	A	T	I	K
L	C	U	E	R	A	C	A	J	E
O	H	Y	E	P	S	Y	L	O	C
C	U	R	L	Y	K	E	N	Y	A
K	N	T	I	L	E	N	L	O	W
E	L	I	M	O	R	A	G	A	S

Chun Li
Jade
Janne
Kim
Kitana
Mai
Mileena
Psylocke
Sindel
Sonya

PARTICIPE!!!

Localize os nomes ao lado no quadro, circunde com uma caneta, faça uma cópia xerográfica ou recorte e envie para Ação Games - Game Charada nº 93, Avenida das Nações Unidas, 5.777, Alto de Pinheiros, CEP 05479-900, São Paulo, SP. O resultado será publicado na edição nº 95 ou os premiados serão informados diretamente em sua residência.

PRÊMIOS

Os dez acertadores premiados receberão um superboné, com emblemas de times de hóquei ou basquete norte-americanos. Descoladíssimos!

RESPOSTA DA GAME CHARADA DA EDIÇÃO Nº 90

O detalhe era da foto da Tela do Ventilador, no Especial Eternal Champions, edição 88, página 10. Os vencedores são: 1º ao 6º lugares para Fábio Luís Silva Freire, Osasco (SP); Cezar Augusto Valenti, São Caetano do Sul (SP); Rafael Ribeiro dos Santos, Brazlândia (DF); Aline Katyucha do Nascimento, São Paulo (SP); Vitor Cristiano Rezende Queiroz, Rio de Janeiro (RJ) e Fernando Duboc Bastos, Rio de Janeiro (RJ); 7º ao 10º lugares para Dorival Migliori Júnior, Bauru (SP); Rodrigo Speda, São Bernardo do Campo (SP); Cristiano Cardoso Marcolino, Lagamar (MG) e Thomaz Leão do Carmo, São Paulo (SP).



ADQUIRA
SOMENTE PRODUTOS
ORIGINAIS

NETUNIA GAME

FORNECEMOS CONSOLES, CARTUCHOS E ACESSÓRIOS ORIGINAIS.
TEMOS TODAS AS NOVIDADES EM GAME, **VERIFIQUE!**
REMETEMOS PARA TODO O BRASIL.

NETUNIA IMPORT. EXPORT. COR

FONE: (011) 825-7600 - FONE/FAX: (011) 66-56

SE LIGUE!

SHOTS

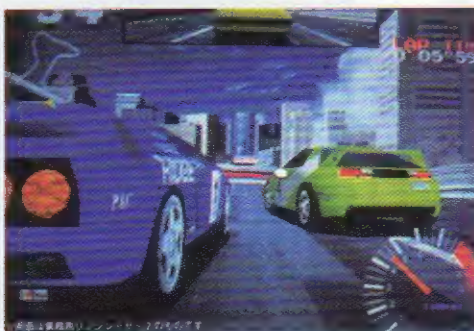
CARTUCHOS E CDS QUE

Prepare-se para a onda de lançamentos que vem vindo por aí! São jogos que já foram lançados ou que começaram a rolar nas revistas do Japão - o mercado de games mais quente do mundo - e estão deixando a galera fervendo. Confira e veja se não é de babar!



RAVE RACER (Arcade)

É o máximo e a Namco já colocou nos fliperamas japoneses. Rave Racer é uma versão melhorada de Ridge Racer. O arcade de corrida traz 4 percursos e 8 carros, com três visões de jogo. O visual é do além e o desafio também. Detalhe: em alguns percursos, a máquina cria novos desafios durante a sua pilotagem.



SUPER MARIO RPG (SNES)



A Nintendo pediu ajuda à Square - a maior produtora mundial de RPGs - para fazer esta versão em cartucho de Mario. Ela vai misturar elementos, personagens e cenários dos jogos antigos, tudo reconstruído com visual tridimensional e scrolls horizontal,

vertical e diagonal. O cartucho terá 32 Megabits de memória e virá com bateria para salvar. Pelas imagens, dá pra ver que o visual será dez! Não tem data para sair.

STREET FIGHTER 2 - MOVIE (Playstation)

Não, você não leu errado. A Capcom lançou em setembro uma versão CD interativa de SF2. Ela traz um minigame e as principais seqüências do desenho animado que rolou no Japão em 93. Se você luta como Ryu contra Bison, por exemplo, assiste depois à mesma luta que rolou no desenho. Dez!

STREET FIGHTER ZERO (Playstation)



A Capcom anuncia para dezembro a versão CD deste que é um dos melhores games Street Fighter de todos os tempos. O jogo deverá ser fiel ao arcade, com os quatro antigos (Ken, Ryu, Chun-Li e Sagat) e os seis novos (R. Charlie/Guile, Guy, Sodom, Adon e Bird).

VIRTUA FIGHTER (Mega 32X)

O supergame de luta da Sega está prometido para ir dia 20 de outubro para as lojas japonesas. A versão deverá sair em breve no mercado americano.

SECRET OF MANA 3 (SNES)



O lançamento estava prometido para dia 20 de setembro. O RPG da Square deverá vir com 32 Megabits de memória e 6 personagens na história.

VIRTUA FIGHTER 2 (Saturno)

Enfim confirmada: sairá no final do ano (época do Natal) a versão 2 de Virtua Fighter para Saturno. A Sega garante a qualidade do arcade no CD. Só vendo para crer.



Para a Namco, que não brilhava desse jeito desde que lançou Pac-Man. Seus arcades de corrida merecem o Uh-Tererê!

Para o grupo 3DO, que não lança o console no Brasil e, portanto, não emplaca por aqui. Segundo a EGM, apenas 10% dos seus leitores têm 3DO. Ou seja, não emplaca nos EUA também.



VOCÊ VAI TER DE CONFERIR

ROMANCING SAGA 3 (SNES)

Mais um RPG da Square, com 32 Megabits de memória e bateria. Lançamento programado para 11 de novembro.

TOSHINDEN 2 (Playstation)

Já está na prancheta e com fotos pra você ver, mas não tem data de lançamento definida. A Sony informa que o CD trará os 8 personagens tradicionais e 3 novos.



THE KING OF FIGHTERS 95 (Neo Geo CD)

O arcade mal começou a enlouquecer a galera daqui e os japoneses já punham a mão nesse precioso game da SNK na versão console, na última semana de setembro. Pra quem não curtiu ainda, KOF'95 traz personagens de todos os games de luta da SNK, se enfrentando num único game.

ALONE IN THE DARK 2 (3DO/Playstation)

Adventure superesperado, que não tem sequer previsão de lançamento. A EAV Software, promete que as visões de jogo vão mudar automaticamente conforme você caminha no cenário.



TEKKEN 2 (Playstation)

Se você tem um Playstation, chore! A versão CD de Tekken 2, que rolará nos arcades neste semestre, só sairá em março de 96. A versão doméstica deverá ter todos os personagens e golpes novos do arcade.

SNATCHER (Playstation)

Um clássico do PC Engine e PC, que mistura adventure com ação e suspense, no ano 2024. A Sony fez pesquisas junto ao público para saber como melhorar as duas versões anteriores e promete novas cores, animações, cenários e mecânica de jogo. CD by Konami, sairá no final do ano.



HORNEADOWL (Playstation)

No ano 2055, você enfrenta robôs controlados por terroristas, atirando para todos os lados. Game tridimensional de tiro by Konami, que virá com a primeira pistola para o Sony Playstation. Sai no final deste ano.



DRAGON QUEST 6 (SNES)

O RPG mais esperado do ano, com a assinatura da Enix, sai em dezembro para o SNES e é, também, uma das grandes promessas para o Ultra 64. A Enix promete toneladas de lugares, segredos e recursos. Só de magias, ela afirma que esta versão terá "muito mais" que as 54 da versão 5. Prepare-se!



A SUA MANIA MAIS DIVER



SUPER NES



MEGA DRIVE

3 DO



NEO - GEO CD

MASTE
SYSTEM



OUTROS...

MELHORES PREÇOS
E PRAZOS.
CONFIRA!!!



MONTE CO
SUA
GAME LOC

ATENDEMOS VIA SE
PARA TODO O BRAS

Rua Voluntários da Pátria,
Sobreloja - Santana - São P

FONES: (011) 290.71
298.31

Shopping Sorocaba - Loja
FONES: (0152) 33.93

Street Fighter Zero



Dicas da Terra do Sol Nascente - Nosso antenadíssimo leitor Eduardo S. Yurawa, de Saitama-Ken (Japão), manda as últimas e boas deste jogo. Vejam que tesão!

Jogando com M. Bison - para jogar com o boss no player 1, coloque o cursor no ponto de interrogação do lado esquerdo e, em seguida, segure o botão de Start 1P apertado enquanto faz a sequência ↓ ↓ ← ← ↓ ← ← e aperte soco fraco e soco forte ao mesmo tempo. Bico! Para fazer o mesmo truque no player 2, coloque o cursor no ponto de interrogação direito e com o Start apertado faça a sequência ↓ ↓ → → ↓ → →, soco fraco e soco forte juntos.



Para jogar com Akuma - Coloque o cursor na interrogação do lado esquerdo, segure Start 1P apertado e faça a sequência ↓ ↓ ↓ ← ←, soco fraco e soco forte juntos. Pronto! Se quiser chamar o vilão no jogador 2 coloque o cursor na interrogação direita, segure o Start 2p apertado, faça a sequência ↓ ↓ ↓ → → → e aperte soco fraco e soco forte juntos.



Golpes novos - Agora que você sabe o método prático de jogar com esses caras, confira golpes novos deles:

M. BISON

Bison Warp - → ↓ ↘, soco ou chute 3x

Super Combo - ← 2s. → ← →, soco 3x

AKUMA

Air Hurricane Kick - no ar, ↓ ↘ ←, chute

Super Combo - → ↘ ↓ ↘ ←, soco 3x

Ashura Senkou (Ultra Combo) - Com a barra no Level 3, perto do inimigo, soco fraco, soco fraco, →, chute fraco

Lutador Secreto - Lembram-se do Fator Zero 4 citado na matéria da edição 88? Pois comenta-se no Japão que é este lutador secreto, chamado Dan e que luta no estilo de Ryu, Ken e Akuma. Para acessá-lo, na tela de seleção de personagens, coloque o cursor no ponto de interrogação e com o Start apertado faça a sequência Soco Fraco, Chute Fraco, Chute Médio, Chute Forte, Soco Forte, Soco Médio. Tudo o mais rápido que puder.



Fator Zero 5 - Que tal jogar 2 contra 1? É super legal: com 2 créditos na máquina, vá a tela de seleção de personagens, coloque o cursor no jogador 1 no Ryu e o cursor do jogador 2 no Ken. Aí, com o Start dos dois jogadores apertados, faça nos dois joysticks ↑ ↑ e solte o botão de Start. Então aperte ↑ ↑ e confirme o jogador 1 com soco fraco e o jogador 2 com soco forte. Tudo simultaneamente. Beleza! Agora você e um amigo batem no Bison!!

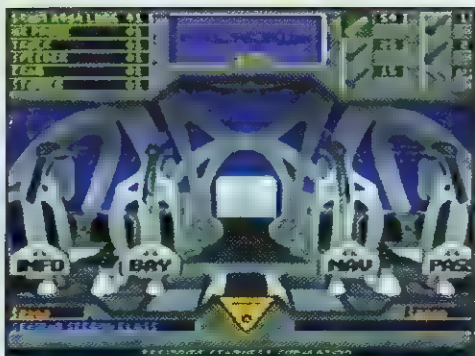




Sea Quest

S
N
S

Debug Mode - Após começar o jogo, aperte Select para ir à Bridge, aquela tela de controle (foto). Nesta tela, faça a sequência L, R, B, A, ←, X, Y, ↑, ↓. Pronto! Agora você pode colocar todos os seus equipamentos no máximo.



Soccer Kid

3
D
G

Stage Select - Para escolher qualquer level, a qualquer momento, faça esta diquinha. Na tela do título, aperte ↑ ↓ ↑ ↓ ← ↑ ↓ ↑ ↓ →. Você vai ouvir um voz dizendo "Hey, that's the Cheat Mode". Nesse momento aperte B para ir à tela de Options. Nela você verá uma nova opção para escolher o estágio usando ← →.



Street Racer

Dicas infernais - Descole mais quatro pistas e ainda altere as características de seu piloto predileto? Gostou? Então veja como.

Mais pistas - Na tela de Options, escolha Custom Cup Setup. Quando estiver lá, faça a sequência L, R, L, R, X, Y. Bingo! Agora você tem 24 pistas em vez de 20.

Alterando os pilotos - Na tela de personagens, escolha qualquer um e aperte X, Y, X, Y. Agora, aperte e segure o botão X. Sem soltá-lo, aperte → para aumentar as características de seu piloto, ou ← para diminuí-las. Use ↑ e ↓ para escolher que característica quer alterar.



International SUPER STAR SOCCER

S
N
S

Rap-Password - Uma senha especial, mandada pelo J.C. Sampa, um dos vocalistas do trio de Samba-Rap Sampa Crew. É para jogar na Copa do Mundo, no modo hard, Brasil versus All Stars. O cara é fera!



Brasil versus Super Stars

Mais Passwords - Desta vez, descoladas pelo Rafael Rodrigo Vianna Redondo, de Santo André, SP.



International Cup - Final - Modo Hard - Brasil Vs. Espanha



Word Series - Final - Modo Hard - Brasil Vs. França



Secret Game - Modo Hard - Brasil Vs. Super Stars

Slammin' N Jam

Jogadores cabeçudos - Essa é pura pirataria. Imediatamente após o Scouting Report e antes do tipoff, aperte rapidamente L e A. Quando a bola for levantada, pause e despausa. Pronto! Agora todo mundo tem um cabeçudo.





Killer Instinct

SPECIAL MOVES



Charge, soco médio



Charge, Fireball, soco forte

, qualquer soco

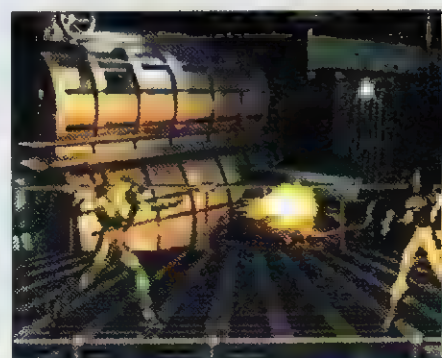


2s. →, soco fraco

2s. →, soco forte
2s. →, chute forte

Release ou Shadow Moves - Se você estiver ficando esperto com KI, já estava esperando por novas seqüências especiais. É o caso dos golpes, chamados Release ou Shadow Moves. Para executá-los você precisa antes ter dado um Combo Breaker. Nesse caso, sua barra de energia vai ganhar uma marca brilhante. Depois só detonar. Confira os Release que descrevemos e testamos.

JAGO



Segure ↓ ↘ →, solte QP. Essa magia não pode ser rebatida.



Segure FF, solte FP. Além de ser muito rápida, a sua magia de poder de estrago é maior.

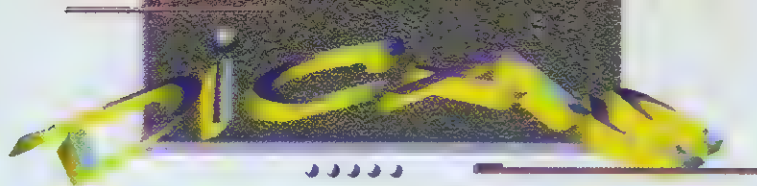
JOGO COM EYEDOL - Olha nós aqui arrebatando de novo! Se já não bastasse aquela tonelada de golpes que vocês conferiram na edição nº 91, Ação Games fuçou e ainda arrumou mais! O ex-piloto de Ação Games Marcos Roberto de Lima "Ioiô" debulhou KI, noites e noites a fio, e descobriu como detonar o game com o poderoso e bicéfalo chefe Eyedol.

Se deu certo, você ouvirá uma voz dizendo "EYEDOL". Beleza!! Agora que você já tem o cara na mão, aprenda alguns de seus golpes:

COMBO BREAKER



2s. →, soco forte

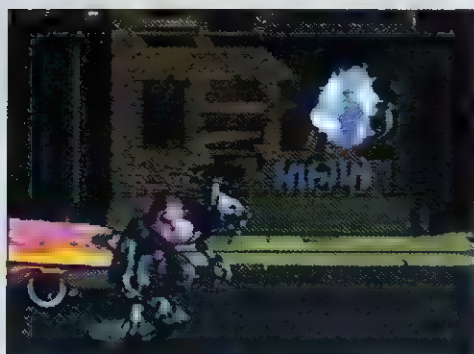


GLACIUS



Release Move 1 - Segure QP, aperte ↓ ↘ →, solte QP. Produz uma bola de fogo muito rápida.

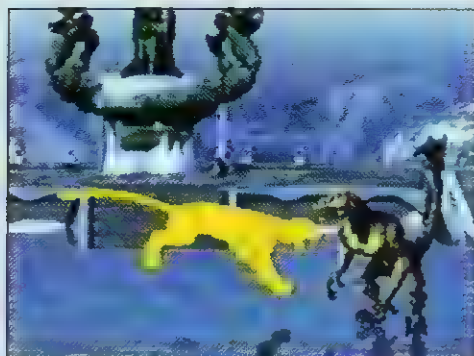
SPINAL



Release Move (Teleport) - Segure QP e, no ar, aperte ↓ ↓ ↓ e solte QP (para ir para a frente do inimigo). Para ir para trás do inimigo, aperte QK, ↓ ↓ ↓ e solte QK.

ORCHID

Shadow Move 1 - Segure MP, ↘ ↓ ↙ e solte MP. Dá um ataque mais forte e de maior alcance.



Shadow Move 2 - Segure FP, ← 2s, → Solte FP. Dá o mesmo poder do Shadow 1.

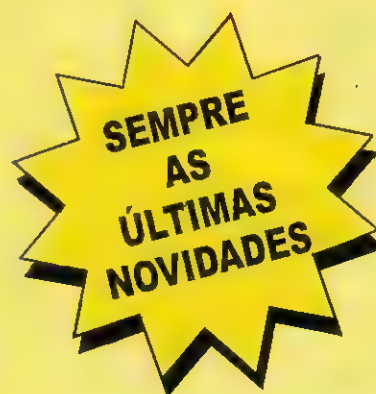
C. THUNDER



Shadow Move 1 - Segure FP, pule e, no ar, aperte ↓ ↙ ← e solte FP.



TUDO PARA TODOS OS VÍDEO G



CARTUG
CONSOL
JOYSTIC
CD'S
ACESSÓR

ATACADO E VAREJ



ATENDEMOS VIA SEDEX PARA TODO O

TUDO COM GARANTIA!!!

SOLICITE NOSSA TABELA DE PREÇOS

NÃO COMPRE ANTES DE CONFERIR NOSSOS PREÇOS

Rua Mere Amedea, 820 - Vl. Maria - São Paulo - SP - CEF

Tel.: (011) 955-7373

Fax: (011) 95

SATURN

ASTAL Sega

Aventura - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Um game que conquista pelo visual tipo conto de fadas. Os chefes são bem doidões e vale à pena conhecer

COMANDOS

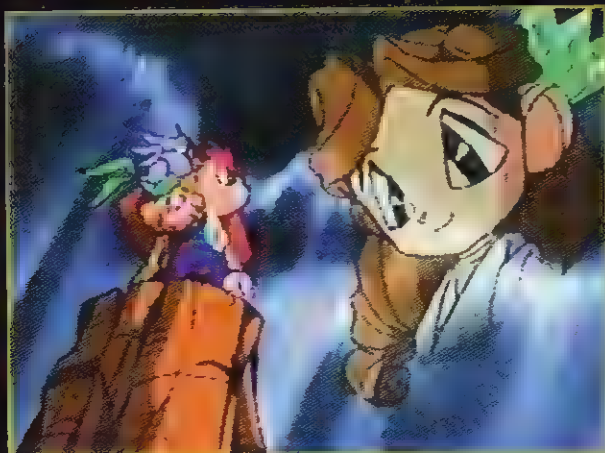
R ou L	Selecionar magia
A	Usar magia
B	Agarrar
C	Pular
C + B	Pular e dar soco no ar
↓ + B	Porrada no chão que cristaliza
↑ e, quando estiver a	
barriga aperte B	Assoprar

★ Não se esqueça: para debulhar a dois, deixe a opção Support no Off e jogue até libertar o pássaro

Um colírio para os olhos da guriçada, Astal traz cenários que são uma verdadeira pintura. A sensação de profundidade é marcante e você viaja de montão. Tudo embalado com músicas New Age, ótimas pra relaxar. O game é uma fanta-

Astal

sia só e tudo que você debulha virá cristais coloridos e brilhantes. Antes de torcer o nariz, saiba que vale a pena pegar, pelo menos pra sacar do que o consolo é capaz em termos de visual. Legal pra jogar numa tevê de tela grande, no escuro e com volume no talo.



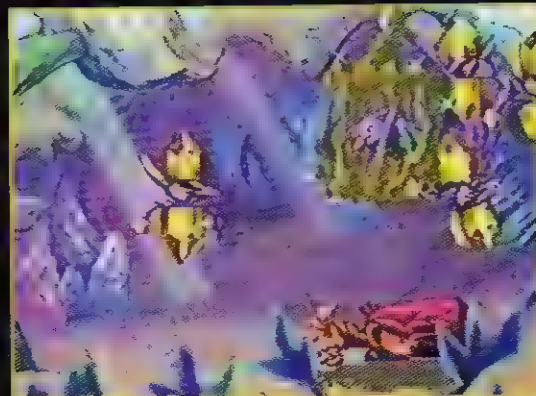
A apresentação é em desenho animado. Impecável

MUNDO DE CRISTAL

Astal é o príncipe de um reino encantado onde tudo é de cristal. Adivinhe só: a sua amada foi raptada e também seu pássaro de estimação e grande companheiro. Precisa dizer mais? São várias fases com duas ou três telas cada e sempre um boss no final. No Options você pode configurar o joystick e escolher as músicas. Para jogar a dois, basta deixar o Support no Off: o segundo jogador só entra após libertar o pássaro no começo da primeira fase.

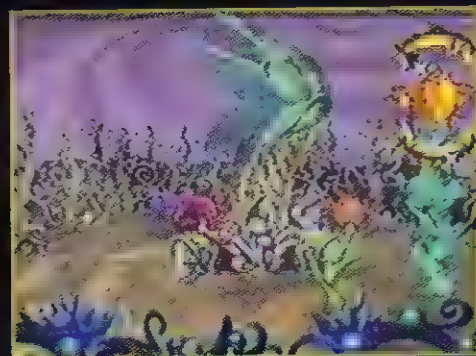
MAGIAS

Astal tem alguns movimentos especiais, como soprar cristais ou esmurrar o chão para transformar os inimigos em cristais e quebrá-los. O que o ajuda muito são as magias. Elas surgem no marcador à medida que seu desempenho vai melhorando. A magia azul faz o pássaro buscar energia; com a vermelha o pássaro ataca e a amarela é uma surpresa: o pássaro pode te ajudar ou te ferrar.



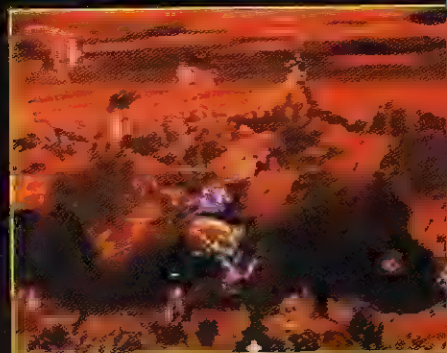
Seu fiel amigo está engaiolado logo no começo do jogo. Detone os guardas e liberte-o

Visual mágico na caverna. Uma revoadada de olhos-morcegos ataca Astal



Essa planície é chefe da segunda fase e jogamos sementes que brotam instantaneamente. Vence a atingindo sua coroa várias vezes

Repare na profundidade do cenário: o vulcão no fundo atira lava em você



Vidas	Energia de Astal
Magias	Poder das magias
	Número de jogadores

SATURNE

BLAZING TORNADO Human

Luta - 1 ou 2 jogadores
CD Japonês

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Um game com o visual do Neo Geo, jogabilidade legal e comandos fáceis. Infelizmente, não dá pra bater também no juiz, como nos outros games de Wrestling.

COMANDOS

A	Soco/Chute
B	Golpe pessoal
C	Corre/Pula em cima do lutador caído
X + Y	Provocação

CONTROLE SEUS MODOS!

São três formas de jogo e um de treino para aprender os comandos, o Instruction. Confira:

Circuit Mode - Você escolhe um lutador e detona os demais em nove estágios ao redor do mundo. Se perder, dá para trocar de personagem.

Elimination - Um ou 2 jogadores se revezam em times de quatro lutadores. O ganhador continua com a mesma barra de energia da luta anterior.

Power Battle - Lutas isoladas entre você e o resto. Se perder, você confere seu desempenho e... e game over!

BLAZING TORNADO

Este game é farra pura.

Se o pessoal na sua casa anda encanado com aquele sangue todo de Killer Instinct ou Mortal Kombat, chame a turma pra debulhar este Blazing. É um game de luta livre (Wrestling) com aquele clima geral de marmelada. Tem até mordida no pescoço e umas lambidas nojentas. Ao contrário do WWF de Mega, por exemplo, neste os comandos são fáceis e o próprio CD ensina os golpes. O grande barato é provocar o adversário e depois virá-lo do avesso. Com o tempo, pega-se a manha dos golpes e dá pra fazer verdadeiros combos. Arrase!

Variações de Pancadaria

Você escolhe os níveis de dificuldade (são 4), tempo das lutas (de 2 minutos a infinito) e se luta com a barra de energia ou não. Embaixo desta, fica uma outra barra que indica seu estado de consciência: a barra se enche se você dançar geral e vai se esvaziando conforme você volta do mundo da lua... Cada lutador tem dois golpes finais: Para executá-los, aproxime-se do adversário detonado, pelo lado ou pela frente, e aperte B.

ZAMA

Suplex 1 - $\rightarrow + B$
Sequência de socos - $\uparrow + A$
Suplex 2 - $\downarrow + B$
Ombrada com joelhada - $\leftarrow 1 \text{ seg.} \rightarrow + A$

FIREBIRD

Suplex 1 - $\uparrow + B$
Pilhão - $\downarrow + B$
Agarra e joga no chão - $\downarrow + A$
Suplex 2 - $\leftarrow 1 \text{ seg.} \rightarrow + A$

HAYATE

Back Drop - $\leftarrow 1 \text{ seg.} \rightarrow + A$
Pilhão - B (quando estiver agarrado)

HO

Soco duplo - $\rightarrow + A$
Pernada na nuca - $\downarrow + A$
Giratória - $\rightarrow + B$
Suplex - $\downarrow + B$

ERIC

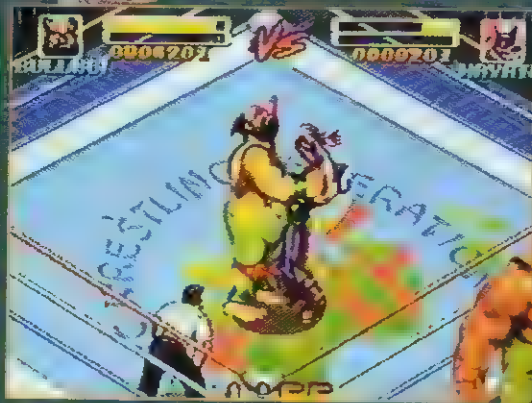
Levanta e joga o adversário no chão - $\downarrow + A$
Sequência de socos - $\rightarrow + A$
Balão - $\rightarrow + B$
Suplex - $\downarrow + B$

WOLF

Chave de braço - $\downarrow + B$
Ombrada - $\rightarrow + A$
Agarra e derruba o inimigo - \downarrow
Suplex - $\rightarrow + B$
Pilhão - $\downarrow \swarrow \nwarrow + B$

SAIGO

Agarra e dá cambalhota - $\uparrow + B$
Arremesso - $\leftarrow + A$
Martelo - $\downarrow + A$
Pilhão - $\downarrow + B$
Joelhada com arremesso - $\leftarrow 1 \text{ seg.} \rightarrow + A$



BULLNOI

Quebrada de costela - $\downarrow + A$
Joga o inimigo pra trás - $\rightarrow + B$

APÃO GAM

ROBOTICA

ROBOTICA Acclaim

Ação - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

O visual é legal e o esquema de armas e itens é interessante. Mas ter de ficar procurando chave de porta é um tédio

COMANDOS

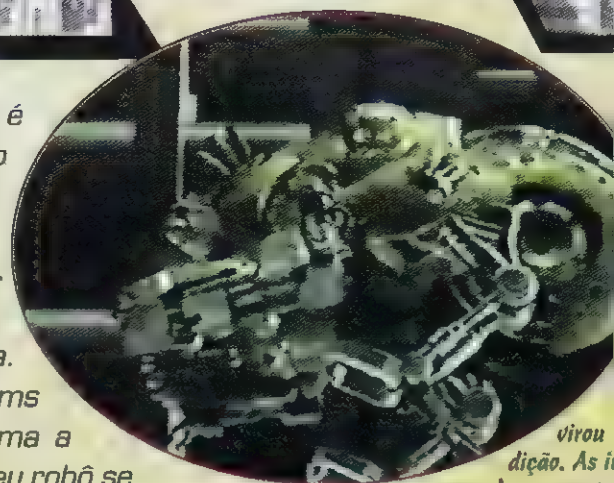
A	Usar item
B + Direcional	Correr
C	Atirar/Abri portas
X	Selecionar item
Z	Selecionar armas
L	Andar para a esquerda
R	Andar para a direita

Quando você encontra o computador, ele mostra um mapa completo do andar. Os caminhos em vermelho são os lugares já explorados



De vez em quando, o mapa indica uma passagem secreta. Vá apertando C na frente das paredes para descobrir a entrada

Lançado no Japão como *Deadalus*, *Robotica* é o primeiro game de ação e tiro a sair para o Saturno. Como o próprio nome sugere, os protagonistas da ação são robôs ultra-modernos, equipados com armamento pesado. Você comanda um robô dentro de uma estação espacial e sua visão é de primeira pessoa. Os gráficos se destacam pelos excelentes zooms e o som é vibrante. Mas o que mais chama a atenção é a velocidade absurda com que o seu robô se movimenta pelos corredores. Um arraso!



virou
dição. As i
gens da apresen
dos games do Saturno são dem

EXPLORANDO CORREDORES

O esquema de jogo é simples até demais: você deve destruir os robôs que patrulham a estação espacial. O game se divide em Floors (andares) e, para avançar, você precisa achar a Gate Key (chave

do portão). Isto se repete em todos os andares, acaba se tornando enfadonho. Conforme os inimigos são detonados, você consegue itens de munição e armas mais eficientes.

ARMAS E ITENS

No canto inferior esquerdo fica o visor dos itens do gerador. Há desde escudo de defesa (Plasma Barrier), até um jato para planar (Hover Jet) e energia extra (Re Fresh). Todos os itens são finitos e você deve ficar de olho na sua barra marcadora. Os itens que dão armas, munição e outras coisas você consegue ao detonar os inimigos.



O piso
bolin
vermel
tira um
da sua
gia Voe
sando
Hover J



A porta identificada como W
Silent Security Service é a sa
para outro andar. Ache a G
Key para abri-la

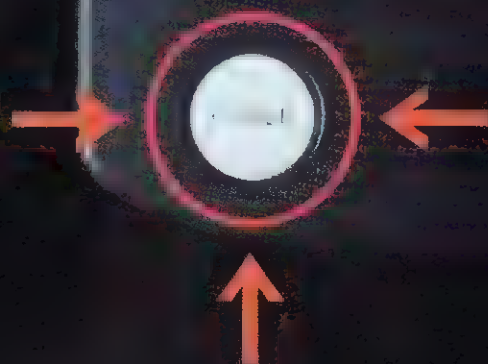
Ao lado da mira está o radar,
que mostra a posição dos inimi
gos. Muitas vezes, ele identifica
alvos que estão atrás de portas. As
sim, você já sabe o que vai encontrar

SNK

NEO·GEO·CD

PRO-GEAR SPEC
HARDCORE ENTERTAINMENT SYSTEM

PENSE BEM ANTES DE APERTAR ESTE BOTÃO.





CANNON FODDER Virgin

Estratégia - 1 jogador

GRÁFICO

SOM

DESAFIO

DIVERSÃO

JOGABILIDADE

ORIGINALIDADE

Um game de estratégia de guerra original e bem humorado. Há muitas possibilidades para se explorar. Nós curtimos!

COMANDOS

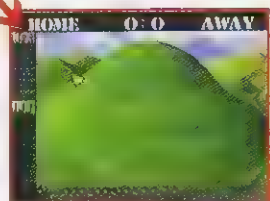
A + Direcional Conduz a tropa

B Atira

B segurado + A Solta granadas e mísseis

C Armas especiais

L ou R Muda de Tropa



A tela não aparece inteira. Para salvar o jogo depois de completar uma missão, clique no alto da tela à direita, para ver o ícone e usá-lo. Se desligar e quiser recomençar de onde parou, clique na mesma tela, só que desta vez no canto esquerdo



Missões fofas e divertidas, com uma história engraçada sobre a guerra, para lembrar as coisas do meu passado, mas legal e moderna de cara. Este game ganhou um prêmio internacional com uma premiação especial, foi indicado em diversas feiras internacionais. Finalmente, o CD que finalmente apresentava uma tela divertida para um produto caro e sofisticado, e não apenas uma tela de loading e não mais os vídeos de loading e loading para o jogo novo. Pense forte!



GUERRA DIVERTIDA

Na tela de abertura, acesse o game na opção central. As outras duas opções mostram animações com os personagens e um engraçado clip filmado e embalado a reggae. São 24 missões com até seis partes. Nas missões mais avançadas, sua tropa pode andar motorizada. Dá para guiar jipes, tanques e até helicópteros. No início, seus soldados dispõem apenas de tiro ilimitado de metralhadora, mas depois pintam granadas (em caixas de madeira) e mísseis (em barris).

PARA EXPLORAR

- Será que dá pra atirar de dentro da água?
- No deserto há areias movediças?
- Nas florestas, dá pra se esconder entre as árvores?
- É permitido atirar nos pássaros segundo a Convenção de Genebra?
- No Polo Norte, os esquimós são amigos ou inimigos? Será que eles tomaram partido na guerra?

**AQUI NÃO TEM
TURMA DO "DEIXA DISSO".**



56 M DE MEMÓRIA D-RAM • 2 JOYSTICKS • MAIS DE 80 TÍTULOS • COMPATÍVEL COM CD DE ÁUDIO • SOM STEREO



A realidade é dura. Mas se você acha que pode encarar, ligue um NEO·GEO CD. Imagem real. Som real. Pancadaria de verdade. Sem trêço sem chance de voltar atrás. Nada pessoal. Isso é o futuro.



NEO·GEO CD

ENCARE O FUTURO

KILLER INSTINCT™

COM 46 GOLPES EM SEQUÊNCIA,
FICOU FÁCIL BATER
OS OUTROS GAMES.



Junto com Killer Instinct,
você ganha o CD Killer Instinct
com 15 músicas compostas
para a trilha sonora do jogo.

Agora é matar ou morrer! Killer Instinct. O único game
em que você pode lançar mão de 20 a 38 golpes seguidos,
e se for muito, muito fera, chegar aos
32 mega de memória. Os mais perfeitos personagens em
incríveis cenários totalmente desenhados
por computador. Efeitos e trilha sonora espetacular.
Prepare seus melhores socos e chutes.
Com certeza, vai sobrar pra você.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo
PLAYTECH

MEGA

MORTAL KOMBAT 3 Acclaim

Luta... 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Dez! Dez! Dez! Exceto pelos gráficos levemente inferiores, o game ficou tão próximo do Arcade que você deve experimentar todas as dicas conhecidas

COMANDOS

O joystick é configurável. Estas são as básicas (default):

JOYSTICK DE 6 BOTÕES

A	Low Punch (LP)
B	Block (BL)
C	Low Kick (LK)
X	High Punch (HP)
Y	Run (RN)
Z	High Kick (HK)

JOYSTICK DE 3 BOTÕES

A	LP e HP
B	BL
C	LK e HK
Start	RN

OUTROS COMANDOS

A (de perto)	Arremesso
C (de perto)	Joalhada
X (agachado)	Gancho
← + C	Rasteira
← + Z	Chute giratório

★ Você pode lutar com ou sem sangue e efeitos sonoros. São quatro níveis de dificuldade para escolher

MK3

Uah! Finalmente MK3 chegou para os consoles caseiros. No Brasil a Tec Toy conseguiu fazer o lançamento nas lojas junto com a data mundial (13 de outubro, a sexta-feira sangrenta). Em alguns lugares, o cartucho chegou um dia antes. O game está demais: a velocidade parece a do Street Fighter, os gráficos o game está muito bom. É o que é melhor, no console está igualzinho ao arcade (a versão 2.0. Demais!)

VISUAL E GRÁFICOS, DEZ!!!

Normalmente, games de arcade perdem muita definição nos consoles de 16 bits. Surpresa! Os gráficos de MK3 estão tão bonitos no Mega que nem dá para perceber que há menos pontos e cores do que no arcade. Muito bom!! Quanto ao som, parece que as broncas resolveram. Até as vozes estão boas e os graves estão limpos, Cool!!!

MEGA X SNES

Se você está triste porque não viu a vinheta do SNES nesta matéria, take it easy! Como o joystick é configurável, você coloca os golpes no botão que quiser e joga usando esta matéria como roteiro. Poderá haver diferenças? Sim, é possi-

vel, mas como o game dá até a opção de pôr ou tirar o sangue a possibilidade é muito pequena. Em todo o caso, à essa altura a galera do SNES já botou as mãos no game e está conferindo. Fique tranquilo, havendo diferenças importantes, vamos

MODOS DE DETONAÇÃO

Igualzinho o arcade. São três modos e o que muda é a quantidade de luta. No Novice são 8 lutas, no Warrior 10 e no Master você encara 12. Só terminando o Master dá pra ver o verdadeiro final do jogo. Os chefes do game são Shao Kahn e Motaro e já há códigos secretos para lutar contra eles nesta matéria. Ainda não pintou o código para lutar "com" eles.

GOLPES ESPECIAIS

Quase tudo funciona como no Arcade. Não há mudanças nas regras para usar Fatalities, Babalities e Friendships, e o Mercy continua sendo necessário para você aplicar um Animality no fim da luta. Só os fatais dos cenários especiais agora exigem comandos novos.

Fatalities - São iguaizinhos aos do arcade, salvo pelo detalhe de você poder tirar o sangue, se quiser. São dois fatalities por personagem e há para todos os gostos. Testamos todos os fatais que conhecemos e vários não funcionaram nesta versão do Mega. Paciência!, com o tempo vamos descobrir o que aconteceu.

Como no arcade, você só pode dar o Fatal no round decisivo, ou seja, no 2º, 3º ou 4º. A maioria dos fatais é inclemente: arrasa ou pica o adversário.

Mercies - A mesma manha do arcade. Ao derrotar o inimigo no round

decisivo, ao invés de liquidá-lo, use o Mercy. Na sequência da luta, se derrotar, você poderá usar o Animality. Lindeza, não!

Animalities - Você usa do mesmo jeito que no arcade. Depois de usar o Mercy. Se não tiver feito Mercy antes, nada feito.

CENÁRIOS FATAIS

Aqui pinta uma das grandes diferenças da versão cartucho. Os cenários fatais são os mesmos da versão arcade: The Pit III, The Bell Tower (Torre do Sino) e The Subway (Metrô). Nesse três cenários, cada um dos lutadores executa um Fatal específico. Os golpes são iguais aos do arcade, mas os comandos mudam. No arcade, bastava fazer → → → Run. Agora, cada personagem exige seu próprio comando. Confira os Stages Fatalities de cada um no bloco dos personagens.

CÓDIGOS SECRETOS

Se você ainda não se ligou nos códigos de MK3, então chegou a hora. Os códigos secretos de MK3 são sequências de figuras que você "digita" na tela onde aparecem os lutadores selecionados, a Versus Mode. Eles acionam algum truque na luta. Por ex.: Dark Combat (luta no escuro) ou outro. Cada código é formado por seis quadradinhos. Em cada quadradinho você seleciona, como numa roleta, uma entre dez figuras possíveis.

Como fazer?

Repare que na tela de Versus Mode, que mostra rapidamente o rosto dos lutadores já escolhidos, aparece uma barrinha com

seis símbolos do Dragão. Pois bem: para os três primeiros quadradinhos a escolha dos símbolos é feita através de botões do 1º player, e para os outros três são os botões do 2º player.

A tela Versus Mode dura pouquíssimo tempo. Para acelerar o processo, e memorizar melhor os códigos, há um macete. Note que, a cada toque nos botões A, B e C, os símbolos mudam sempre na mesma sequência. Sendo assim, podemos relacionar cada símbolo com um determinado número de toques de botões. Bingo! Veja na tabela o número de cada símbolo:

Player 1	Player 2
	
	
	
	

		0 toques Dragão			5 toques Ralo
		1 toque MK			6 toques Goro
		2 toques Yin/Yang			7 toques Raiden
		3 toques 3			8 toques Shao Kahn
		4 toques ?			9 toques Caveira

Mais um truque...

Até aqui você já sacou que, para colocar o símbolo do Yin Yang, por exemplo, basta dar dois toques no botão do quadrado correspondente. Mas não é preciso dar 9 toques para colocar a caveira, ou 8 para o Shao Kahn. Se quiser ser mais rápido, segure o Direcional para cima e a sequência rola ao contrário. Ou seja, ↑ + 1 toque = Caveira, ↑ + 2 toques = a Shao Kahn etc. Sacou? Garoto espere!

Um Exemplo

Exemplo de um código: Dragão - 3 - Goro - Dragão - Saho Kahn - Caveira. Traduzido em números pelo nosso espertíssimo sistema resume-se a um simples 036 089. Fácil! Ou, se você preferir, 036 (↑2) (↑1). Esse exemplo é fictício e não funciona para nada.

CÓDIGOS MORTAIS

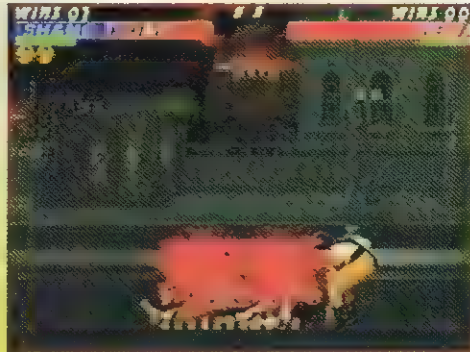
Curta esses códigos. Alguns foram revelados pela Acclaim, outros foram descobertos por nossos pilotos.

- 987 123** - Tira as barras de energia
- 020 020** - Desativa a defesa
- 100 100** - Desativa os agarrões
- 769 342** - Vencedor do primeiro round enfrenta Noob Saibot
- 033 564** - Vencedor do primeiro round enfrenta Shao Kahn
- 969 141** - Vencedor do primeiro round enfrenta Motaro
- 205 205** - Vencedor do primeiro round enfrenta Smoke
- 688 422** - Dark Kombat. Os lutadores só aparecem quando acertam golpes
- 985 125** - Psycho Kombat. Escuro como em "Dark", os jogadores revezam o controle dos lutadores
- 460 460** - Randper Kombat. Parecido com "Psycho", só não fica escuro
- 033 000** - Primeiro jogador começa com metade da energia
- 000 033** - Segundo jogador começa com metade da energia
- 707 000** - Primeiro jogador começa com um quarto da energia
- 000 707** - Segundo jogador começa com um quarto da energia
- 642 468** - Entra numa partida de Space Invaders
- 466 466** - Não gasta a barra de Run

SHANG TSUNG



Two Faming Skulls - $\leftarrow \leftarrow \rightarrow$, HP
Ground Eruptions - $\rightarrow \leftarrow \leftarrow$, LK
Stage Fatality - $\rightarrow \rightarrow \rightarrow$, HP
Three Faming Skulls - $\leftarrow \leftarrow \rightarrow$, HP

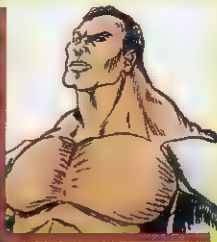


Fatality - Seque LP, $\downarrow \rightarrow \rightarrow \downarrow$, solte LP

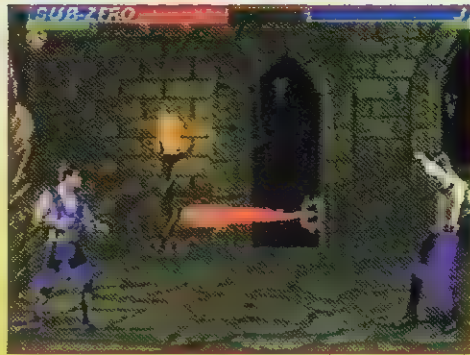


Flaming Skull - ← ←, HP

JAX



Double Arm Cannon → → ← ←, HP
Dash Punch - → →, HK
Earthquake - Segure LK por três segundos e solte
Multi-Slam - Aperte HP repetidamente enquanto está agarrado como o inimigo
Back Breaker - Aperte BL perto do inimigo, enquanto está no ar
Babarity - ↓ ↓ ↓ ↓, LK
Friendship - LK, LK, RN, RN, LK



Arm Cannon - $\leftarrow \rightarrow$, HP

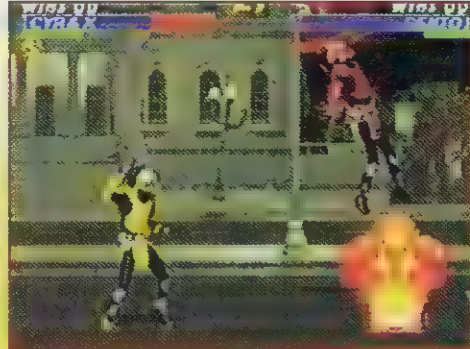


Gotcha Grab - → →, LP

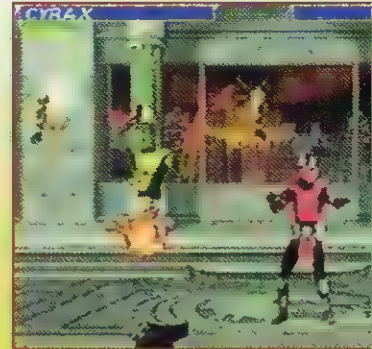
Close Bomb Drop -
 Secure LK, ← ←, HK
 Green Net - ← ←, LK
 Stage Fatality - RN, BL, RN
 Friendship -
 RN, RN, RN, ↑



CYRAX



Bomb Drop - Sequire LK, → →, HK

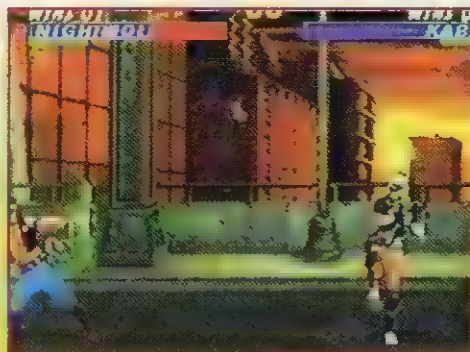


Teleport - $\rightarrow \downarrow$, BL

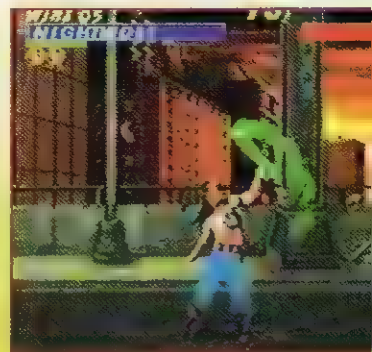
Green Dash - → →, LK
 Fatality - ← ← ← ↓, HP
 Stage Fatality -
 RN, RN, BL
 Friendship -
 RN, RN, RN, ↓
 Animality (depois de fazer
 o Mercy) - → → ↓ ↓



NIGHTWOLF



Bow-and-Arrow - $\downarrow \leftarrow$, LP



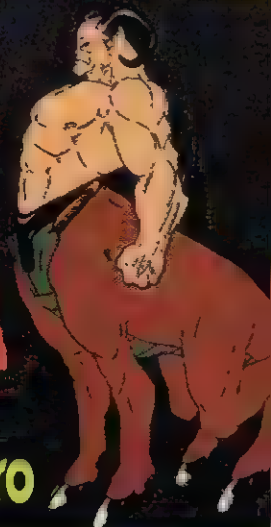
Tomahawk - $\downarrow \rightarrow$, HP

Transformações do Shang Tsung

Com tanto lutador nesta versão, haja transformações para este personagem! Todas que descobrimos até agora estão relacionadas abaixo. Use e abuse:

Sheeva - → ↓ → + LK
 Sindel - ← ↓ ← + LK
 Sub-Zero - → ↓ → + HP
 Jax - → → ↓ + LP
 Sonya - segure ↓ + RUN, LP, BL
 Cyrax - BL, BL, BL
 Sektor - ↓ → ← + RUN
 Nightwolf - ↑ ↑ ↑
 Liu Kang - 360° no direcional em sentido horário
 Kabal - LP, BL, HK
 Stryker - → → → + HK
 Kano - → ← → + BL

Os chefes do jogo

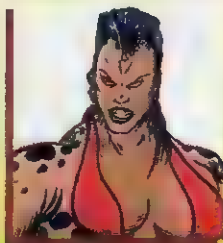


Shao Kahn & Motaro

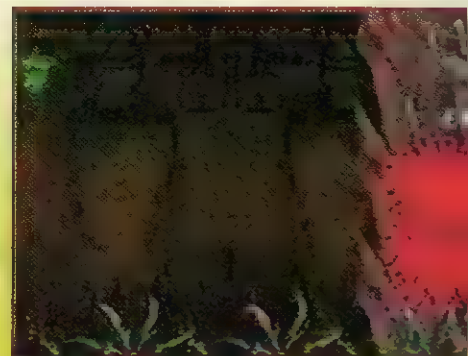


Fatality - RN, BL, RN, RN, LK

Fireball - ↓ →, HP
 Teleport Stomp -
 ↓ ↑
 Ground Stomp -
 ← ↓ ←, HK
 Fatality -
 → ↓ ↓ →, LP
 Skin Peel Fatality - Se-
 gure HK, → ← → →,
 solte HK
 Babality -
 ↓ ↓ ↓ ←, HK



SHEEVA



Stage Fatality (The Pit) - ↓ → ↓ →, LP

Fireball - → →, HP
 Low Fireball - → → LP
 Bicycle Kick - Segure LK
 por três segundos e solte
 Flying Kick - → →, HK
 Fatality - → → ← ←, LK
 Fatality 2 - ↑ ↓ ↑ ↑, RN
 + BL



LIU KANG



Babality - ↓ ↓ ↓, HK



Friendship - RN, RN, RN, RN, ↓

Club Swipe - → ←, LP
 Grenade Toss - ↓ ←, LP
 Fatality - ↓ ↓ ↓ →, BL
 Fatality 2 - → → →, LK



STRYKER

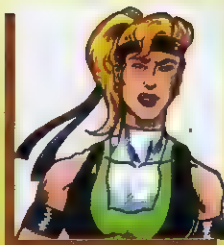


Sliding Club Throw - → →, HK



High Grenade Toss - ↓ ←, HP

SONYA



Square Wave Flight -
→ ←, HP
Leg Grab - Segure ↓, BL + LP
Energy Rings - ↓ →, LP
Stage Fatality - → → ↓, HP



Bicycle Uppercut Klek - ← ← ↓, HK



Babality - ↓ ↓ ↓ →, LK

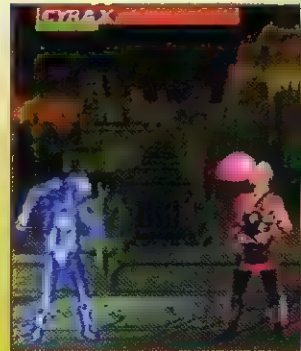
KANO



Knife Throw - ↓ ←, HP
Cannonball Roll - Segure LK por três segundos e solte
Knife Uppercut - ↓ →, HP
Headbutt (só durante um combo) - ↓ + LP

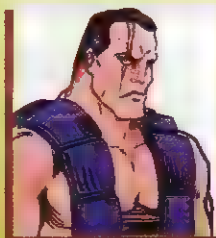


Fatality - Segure LP, → ↓ ↓ →, aí solte LP

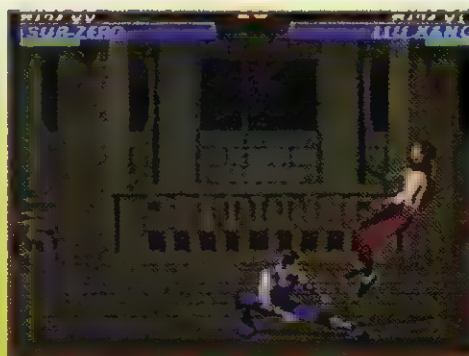


Friendship - LK, RN, RN, ↓,

SUB-ZERO



Freeze Ray - ↓ →, LP



Slide - Segure ←, LP + BL + LK



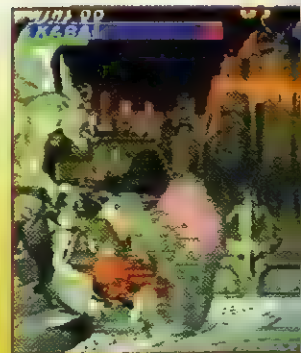
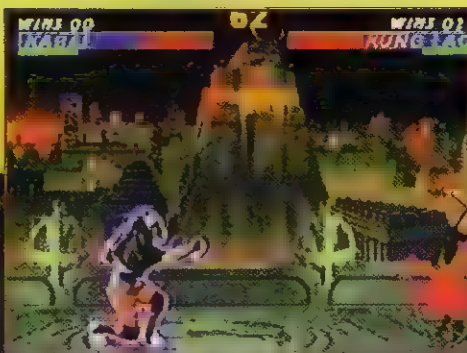
Air Freeze Ray - ↓ →, HP



Fatality - RN, BL, BL, BL, HK
Purple Fireball - ← ←, HP
Stage Fatality - BL, BL, HK
Stage Fatality (The Pit) - BL, BL, BL, HK
Babality - RN, RN, LK
Animality (depois de efetuar o Mercy) - Segure HP, → → ↓ →, solte Hp

Blades from
Behind -
← ← ←, RN

KABAL



Tornado Dash - ← →, LK

Air Kick - Aperte ↓ +
HK no alto
Teleport - ↓ ↑



KUNG LAO



Whirlwind Spin - → ↓ →, RN



Hat Throw - ← →, LP

Missile - → →, LP
Stage Fatality -
↓ ↓ ↓, RN



SEKTOR



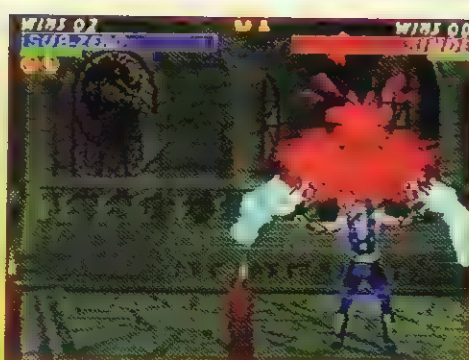
Heat-Seeking Missile - → ↓ ←, HP



Teleport Uppercut - → →, LK



Ice Clone - → ↓ ←, LP



Fatality - BL, BL, RN, BL, RN

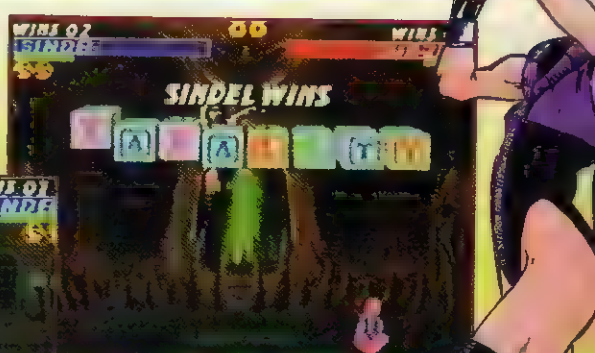


Babality - ↓ ← ←, HK

Flight - ← ← →, HK (aperte BL para descer)
Air Energy Ball - No alto, ← ↓ →, LK
Energy Ball - → →, LP
Stage Fatality - ↓ ↓ ↓ ↓ ↓, LP
Friendship - RN, RN, RN, RN, RN, RN, ↑



Fatality - RN, RN, BL, RN, BL



Babality - RN, RN, RN, ↑

SINDEL



Paralysis
Shriek - → → →, HP





SCOOBY DOO MISTERY Acclaim

Adventure - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

O jogo só ficou devendo no som. É muito bom nos gráficos e no desafio. Alguns quebra-cabeças são alucinantes

COMANDOS

A	Cancela a ação e volta o controle para o Salsicha
B	Ativa cursor, dá os comandos para os verbos
C	Aciona o inventário ou volta para a tela de comandos de verbos
Start	Aciona tela de passwords

★ Um Adventure diferente: você não salva o jogo, mas pode pegar uma password a cada item que conseguir

SCOOBY-DOO

MYSTERY



Scooby e Salsicha, a dupla viciada em pizzas, estreia nos videogames e nunca foi tão bem-vinda.

Scooby Doo Mystery é o primeiro adventure em estilo clássico no console Sega: você escolhe os verbos das ações que deseja realizar no jogo, todo o tempo. O game é muito, muito legal e a moçada da redação não conseguiu parar de jogar. Você precisa resolver dois grandes mistérios - um tema típico dos adventures - no esquema de jogos como Monkey Island e Day of the Tentacle.

Como jogar

Você controla apenas o Salsicha e indica o que ele deve fazer a partir dos verbos. Scooby estará sempre ao seu lado, apenas dando uma força: ele fareja e rosna indicando coisas para pegar ou usar. Use o Direcional para comandar Salsicha. Aperte B para que o cursor mostre o nome dos itens e use o mesmo cursor para as ações. Confira as ações do jogo:

USE	- Usar
TAKE	- Pegar itens
GIVE	- Dar os itens
LOOK	- Olhar ou ler
TALK	- Conversar
OPEN	- Abrir portas e objetos
SHUT	- Fechar
PULL	- Puxar
PUSH	- Empurrar
EAT	- Comer

Agora, veja como começar. Inicie o jogo e escolha, por exemplo, o mistério do Hotel. Vão aparecer três opções.

Start Blaker's Hotel - Inicia um novo jogo.

Continue - Você coloca a password e continua de onde parou.

Cancel - Volta à tela inicial.

O Mistério do Blake's Hotel

1 - No Lobby - É onde você começa. Vá para o escritório, pegue o aquecedor e a tesoura na escrivaninha. Vá para o Hall Way e entre em todas as portas para abrir o quarto do jardineiro, ao fundo. No quarto, pegue a mola na cama, o antiácido, o livro na penteadeira e o purificador de ar embaixo da televisão.

2 - Na Cozinha - Saindo do quarto, use o elevador de serviço para ir à cozinha. Lá, pegue a nota, o pot, o chilli e o bead, abra a geladeira e pegue a soda tab atrás dela. Mova o saco de farinha para ver o que se passa no fundo e use o pot na pia para enchê-lo de água e depois vá ao Café do Hotel.

3 - No Café - Abra o gabinete (armário embaixo) e pegue o abridor de latas. Pegue também o vidro de óleo em cima da mesa, vire o rádio e pegue a bateria (pilha). Use o antiácido em frente ao cozinheiro e pegue a chave do quarto. No lobby, use o pot com água na lareira e pegue a nota.

4 - Do lado de fora - Saia do Hotel, e use o aquecedor no urso. Depois, use as molas para ficar saltando diante das lâmpadas de Natal. Não consegue pegar uma. Mais à esquerda, você verá um boneco de neve. Pegue sua pá e detone-o sem dó para encontrar um sino congelado. Derreta o sino no forno de microondas. Ainda no lado de fora, use a chave no cadeado para abrir a cabine, onde há um pé de cabra, luvas e inseticida. Use as luvas para pegar a urtiga (poison oak) no quarto do jardineiro.



Use a mola e fique esperto para pegar as lâmpadas natalinas enquanto pula

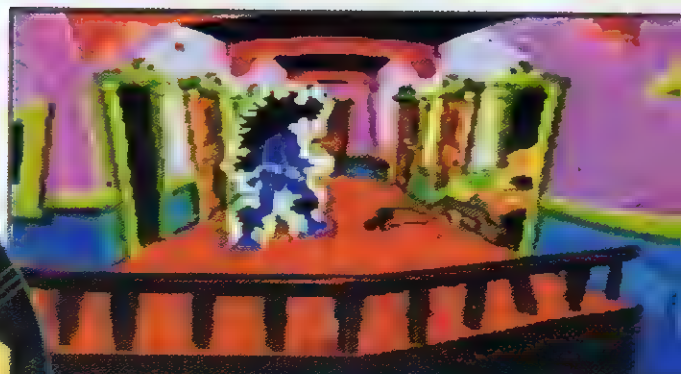
Dois Desafios...

Abra as portas,
na boa, sem ter medo do
fantasma do hotel

O primeiro desafio rola no Blake's Hotel, propriedade do tio de Daphne (o nome, você sacou, é uma brincadeira com o Blake's Motel do filme Psicose). O fantasma de um chefe índio está assustando todos os hóspedes e, de quebra, o tio Blake desapareceu. No segundo episódio (Ha-Ha Carnival), Fred, Daphne e Velma são raptados por um intrigante palhaço, durante uma divertida tarde num parque de diversões. Esco-lhemos o mistério do Blake's Hotel e destrinchamos aqui, até o final.



Olha o visual: ficou
muito parecido com
os do desenho animado



Esse palhaço é o inimigo do episódio 2

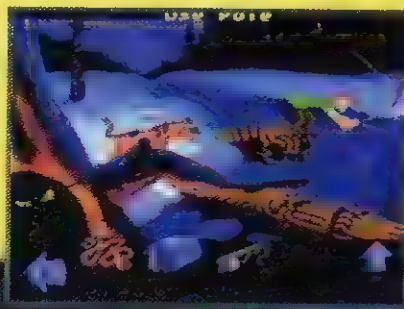
Final como na
tele: depois de
tudo resolvido, a
turma se reúne
para tagarelar o
ocorrido



No labirinto, tente memorizar
as palavras e pise a lanterna
nas palavras certas

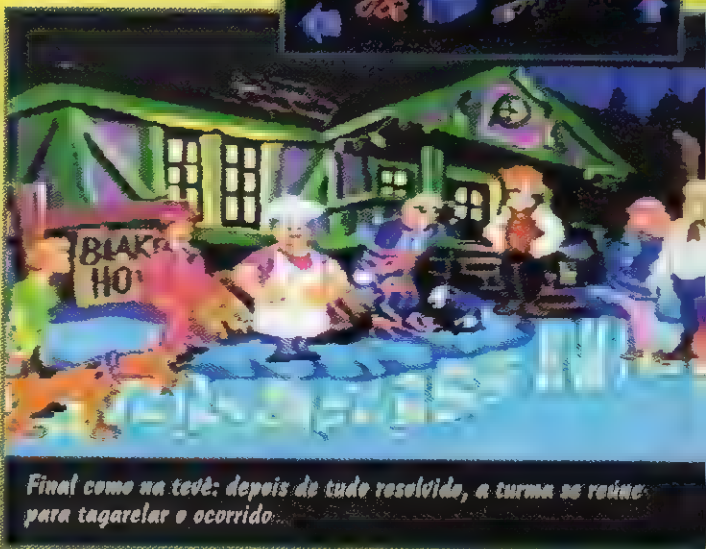
7 - Na Tumba - Utilize seus itens junto com a pilha para fazer u lanterna e entre no labirinto para chegar até a tumba. Na Tum use o inseticida nas plantas e o goblet na estátua. Na próxima te use a corda na corrente e desça pelo buraco para resgatar o Blake. Use os termite nele e depois entregue-lhe o livro para c ele traduza as inscrições da tumba. Depois que ele traduzir, f com a estatua e diga a palavra mágica. Feito isso, a cripta abrirá: pegue o amuleto.

Use a pilha e
o inseticida aqui
para fazer a
lanterna e
descendo um
poço



5 - Múltiplas tarefas - Depois de voltar à cozinha e derreter o sino, use-o no lobby para chamar o ajudante e dê a ele o bead. Volte para fora do hotel, use a pá na porta fechada e abra-a com o pé-de-cabra; desça, pegue a extensão no armário, pegue a chave de fenda e use a grunpled note no rack. Vá para a cozinha e, com a chave de fenda, abra a ventilação de ar. Use a lata de chilli para pegar os cupins (termite).

6 - E o urso? Lembra-se dele? Volte até o urso, coloque a extensão no aquecedor e castigue um pouco o bicho usando a urtiga. Ele vai derrubar o totem e você poderá atravessar o rio. Pegue a vara de pesca e tente a sorte (por várias vezes) até pescar um boneco. Corte a corda com a tesoura, leve o brinquedo para o ajudante e troque-o pelo goblet. Desça ao porão (basement) e vá à mina; pegue as rodas na parede, use-as no carrinho e utilize o carrinho para chegar ao shaft. Ligue o motor usando a hose com a gasolina. Quando chegar ao pond use o purificador de ar para atravessar a ponte.



Final como na tele: depois de tudo resolvido, a turma se reúne para tagarelar o ocorrido

O final Volte ao basement, onde você irá encontrar Cheftan, fantasma índio. Ele ficará correndo atrás de Scooby. Nesse momento, use o amuleto no hook e, quando o fantasma tenta pegá-lo, cairá no buraco e todo o mistério será resolvido.



DEMOLITION MAN

Acclaim

Ação - 1 jogador

MEGA

GRÁFICO ●●●●●

SOM ●●●●●

DESAFIO ●●●●●

DIVERSÃO ●●●●●

JOGABILIDADE ●●

ORIGINALIDADE ●●●●●

SNES

GRÁFICO ●●●●●

SOM ●●●●●

DESAFIO ●●●●●

DIVERSÃO ●●●●●

JOGABILIDADE ●●

ORIGINALIDADE ●●●●●

Nas duas versões há configuração de joystick. É importante fuçar a tela Actions para aprender alguns movimentos, ok?

COMANDOS

MEGA

A	Atirar
B	Pular
C	Granada

SNES

A	Granada
B	Pular
Y	Atirar
X	Atirar parado

O game mais vaca-louca dos últimos tempos chega para Mega e SNES. As versões são iguais e só o som do Mega ficou melhor. A versão do 3DO se fiela fielmente a trama do filme e tinha a presença de Stallone e Wesley Snipes. Os cards, mais desencanados, apenas sugerem passagens do filme. Não dá para soltar o botão de tiro: os inimigos pululam na tela. Na sombria Los Angeles do futuro, o policial John Spartan é incriminado injustamente em uma armação. Simon Phoenix, um criminoso esperto e sarcástico. Agora, tudo pode acontecer.



THE ROOFTOPS

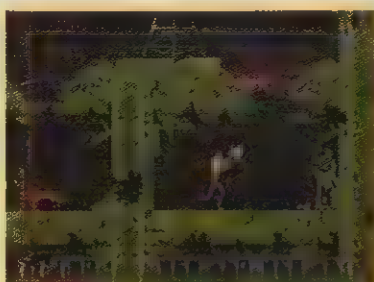
Spartan está nos telhados da Los Angeles de 1996, antes de ir à prisão criogênica. Explore todos os cantos atrás de vidas. Às vezes vá por cima e volte pra fuçar embaixo.



As redes escondem bombas. Acerte-as de longe. Há várias pela fase



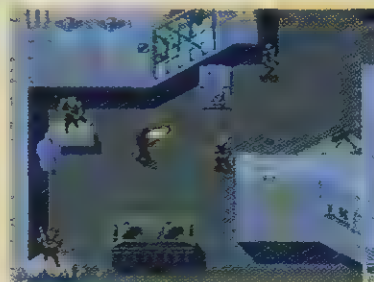
Aqui, pule para o lado direito e desça pelo andaime para pegar uma vida



Vendo Simon, vá por cima para alcançá-lo e atirar. Ele aparece em todo o fim de fase, foge e deixa uma vida para você

THE MUSEUM

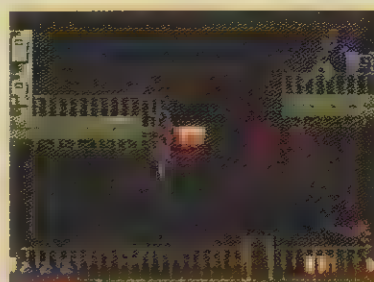
Seja rápido! Cada vez que liberta alguns reféns, uma porta se abre. O cenário é tipo labirinto com visão de cima. Entre em todas as salas e atire nas vitrines para ganhar armas.



Estas caixas metálicas são bombas e há muitas pelo museu: atire de longe para não ser atingido



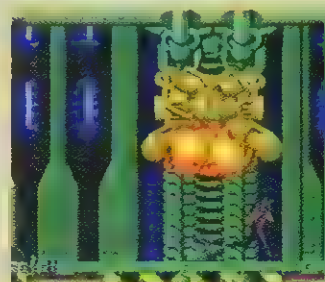
Simon está escondido nesta sala. Mande granadas e proteja-se no muro, atirando nos bandidos que aparecem. Repita até que Simon fuja



Simon num lado, bomba no outro. A barra de energia dele vai sumir. Neste momento, pule na plataforma esquerda e abaixe-se. Simon atira e você pula para onde ele estava. Seja bem rápido

PARKING STRUCT

Você está num estacionamento turístico. Tome cuidado com as garagens que transportam os carros, para não ser esmagado. Subindo pelas escadas, as turas onde ficam os veículos, você encontra o escudo de invencibilidade temporária e uma vida.



Para enfrentar o chefe, mire no alvo vermelho no centro e dispare a cada 10 segundos

THE MONORAIL

Entre e saia dos vagões, elimine os caras, papas-velho e itens. Seu objetivo é chegar à cabine de controle e desarmar uma bomba. A parte mais difícil é a dos raios que acertam alternadamente.



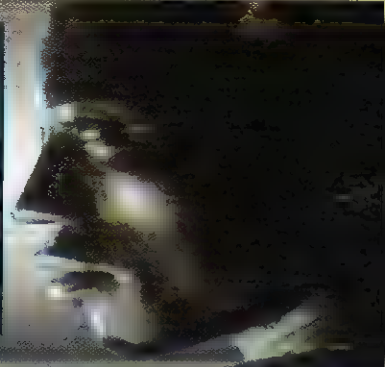
Pra passar pelos raios, use a barra de energia dele e espere a hora certa de pular

DEMOLINDO TUDO

São oito fases com três níveis de dificuldade. Uma das novidades é poder entrar no Actions para aprender os movimentos de tiro de Spartan. O game dá muitas vidas e Continues e, ao final de cada fase, Phoenix dá outra vida extra se você o acertar. O Demolidor começa atirando com

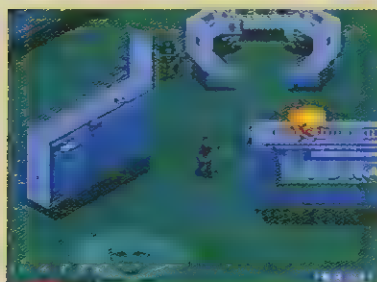
a Handgun, mas depois pintam a Magnum, granadas comuns e de fogo. Pegue também as caixas com a vermelha (energia), as medalhas (vida extra), óculos infravermelhos, armadura (invencibilidade temporária) tanques congelantes, que só aparecem na última fase

CTION MAN



THE LIBRARY

Fase parecida com a do Museu, mas mais difícil. Você deve libertar reféns para abrir passagens, fugir dos raios dos canhões sobre as estantes e destruir os canhões de comando.



Fique num lugar protegido e só passe atirando nos controles em segurança

ZIP LINE

Nesta fase, Spartan passa um bom tempo dependurado em cordas e andando por pontes quebradas.

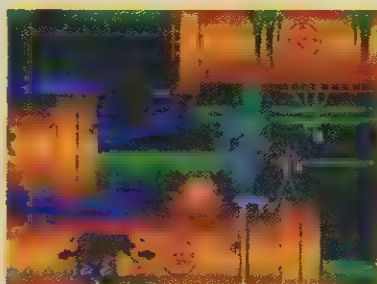


A descida é profunda. Você deverá encontrar óculos infravermelhos para enxergar os caras

A corda enrolada aparece em vários momentos do game. Nesta fase, ela será útil para você descer e apanhar uma vida

PIPE MIZE

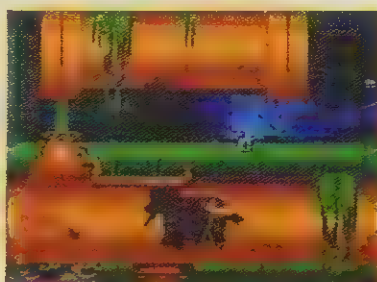
Fase de plataformas. Você passeia por canos enferrujados, num sobe e desce adoado



Entre essas duas cordinhas fique com a da esquerda, desça com tudo e depois vá subindo, pulando de um lado a outro e pegando vidas



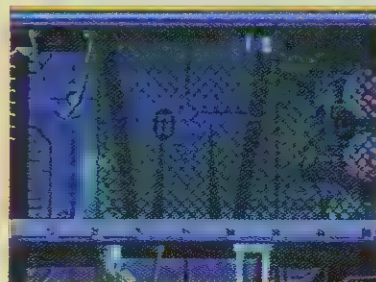
Um momento bem difícil: aguarde o momento certo para passar pelas labaredas e passe rolando para escapar do vapor. Boa sorte!



Entre por esses canos: você vai faturar vidas extras, energia e armas

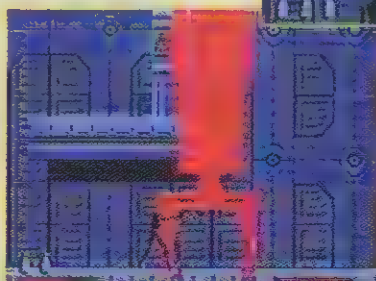
THE CRYO-PRISON

A batalha final contra Simon Phoenix vai rolar na prisão criogênica. Primeiro, dê o famoso passeio pela tela, subindo e pegando itens entre os casulos. Nesta fase, as granadas tornam-se criogênicas e congelam os inimigos.



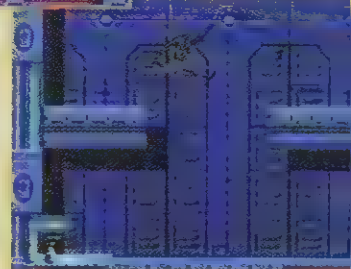
Você também pode ficar congelado com os tiros dos inimigos

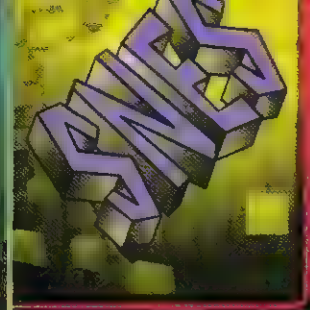
Na última plataforma há duas vidas no canto esquerdo



Dispare granadas no gancho para congelá-lo e depois atire

Fique na plataforma abaixo de Simon, protegendo-se dos seus tiros. Quando ele estiver pulando para o lado oposto, dispare no centro. Ele vai chegar já congelado ao outro lado, daí você atira novamente





STAR TREK DEEP SPACE NINE CROSSROADS OF TIME Playmates

Ação/Adventure - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Fiel ao enredo da TV, o cart é um convite irresistível para os fãs do seriado. Quem não acompanha a série, mas gosta de adventures com bom enredo e uma pitada de ação, também deve gostar.

COMANDOS

A segurado	Caminhar
B	Pular
B pressionado	Dependurar-se
X	Conversar
Y	Usar arma ou item
Le R	Selecionar arma ou item

Os trekkers acabam de ser premiados com uma nova aventura, que mistura um pouco de ação com o vai-e-vem típico dos Adventures. O esquema não é formalmente dividido em fases e segue o enredo do seriado. "Encruzilhadas do Tempo" é um jogo legal, com gráficos bons e desafio suficiente pra valer a pena. Se você é um Trekker, o game já é obrigatório, pois segue fielmente a série da TV. Se não é, pegue para conferir pois pode ser o que faltava pra você se ligar em Star Trek.

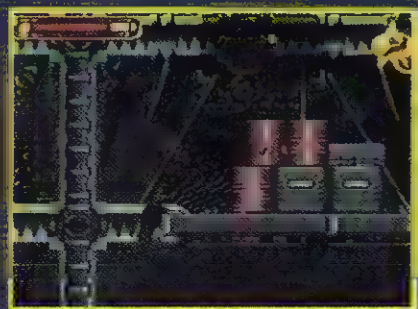
EXPLORE TODAS AS ÁREAS

Uma das coisas mais importantes deste game é conversar muito para levantar informações. Na sua jornada, você irá explorar todas as áreas da estação, além de algumas sequências espaciais e de uma visitinha ao planeta Bajor. No começo, você controla o Comandante Benjamin Sisko, depois o Major Kira Nerys, e Dr. Julian Bashir, outros dirigentes da estação. Como todo Trekker, que se preza, você terá acesso a armas sofisticadas como os Tiro de Phasers (com 18 níveis de potência) e granadas e bômbas. Além disso, tem ferramentas muito úteis, como os Tricorders, as plataformas de transporte e os tubos de ejeção.



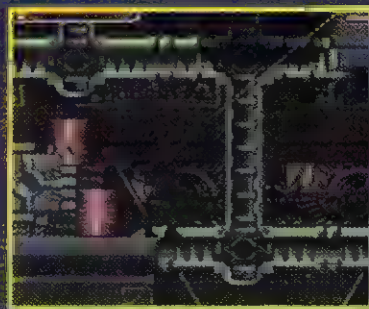
Quando passar por um computador, pare e aperte ↑ para ativá-lo. Assim você consegue localizar as granadas (pontos vermelhos) para resgatar. Os amarelos são as plataformas para transportá-las.

Aqui, destrua estes dispositivos no teto pois eles interferem no funcionamento dos computadores e radares.



Az plataformas para transportar não estão disponíveis nesta área. Dependendo da situação, pode ser necessário para mover o piso.

Esse chato vai impedir que você suba. Acerte-o do piso inferior.



Ào se aproximar de uma granada, pinta um radar que a indica. Se não estiver visível, use o Tricorder. Depois seja rápido, pois pinta uma contagem regressiva. Jogue-a no tubo ejetor.



Na nave, use o botão B para atirar. Cuide para não gastar muito, pois isso tira muita energia. No lado direito aparece um indicador da distância a ser percorrida.



REK E NINE TIME

INTRIGAS NO ESPAÇO

A Deep Space Nine é uma estação estelar posicionada junto ao portal de acesso a uma outra galáxia. Por isso, é local de passagem de viajantes de várias raças e a presença de uma nave Cardaciana na estação está trazendo problemas. Os Cardacianos antigamente controlavam a estação e o planeta Bajor, onde cometiam atrocidades. Por isso, a Federação (que engloba várias raças, inclusive a humana) tomou o controle. Os Cardacianos não estão satisfeitos com a situação e começam a praticar atos terroristas. Além do controle da estação, eles querem pegar Kai Opaca, que é a líder espiritual dos Bajorianos. Opaca detém o segredo dos Orbs (cristais fornecedores de grande poder), e os Cardacianos estão ansiosos para usá-los. Sua missão: conter a fúria Cardaciana para que a paz estelar seja mantida.

Para abrir a maior parte das portas em Bajor, é necessário acender os olhos das caveiras (com uma determinada ordem. Nesta primeira, a ordem é da esquerda para a direita).



Solte uma granada nessa máquina que solta raios, senão você não passa.

Pegue todos os cartões de segurança que aparecem. Eles dão acesso a algumas portas.



Dentro da caverna, você finalmente acha a máquina de duplicação de granadas dos terroristas. Exploda-a! Feito isso, volte para a nave. Agora você irá controlar o Dr. Julian Bashir. Boa sorte!

PASSWORDS

- | | |
|------------|------------|
| 1 - NUHHOM | 5 - BIQPUM |
| 2 - SEPLOS | 6 - DISYIB |
| 3 - YOSMIS | 7 - NUDJIB |
| 4 - VANDAQ | 8 - VESDUJ |



A MAIS COMPLETA
LOCADORA DE JOGOS

COM NOVOS
LANÇAMENTOS

3 DO SEGA
NEO CD 32
NEO GEO
PLAYSTATION
MEGA DRIVE
SUPER NES
SATURN
JAGU

AGORA EM 2
ENDEREÇOS

LOJA 1

RUA SERRA DO JAPI,
TATUAPÉ - CEP 03309-
TEL/FAX 941 9957

LOJA 2

RUA CONSELHEIRO MORAES
DE BARROS, 540
SANTANA - CEP 02018-
TEL/FAX 959 0530

NESSE MUNDO FANTÁSTICO ONDE REINA A MAGIA
E DRAGÕES VOAM PELOS CÉUS SÓ ESTÁ FALTANDO
VOCÊ!

FORGOTTEN REALMSTM

OS REINOS ESQUECIDOS

Advanced Dungeons & Dragons

NÍVEL AVANÇADO

Para você que já
experimentou o
gosto da aventura e
quer novos desafios

Depois de lançar uma série de produtos dirigidos a quem queria se iniciar no RPG, a Abril Jovem traz uma novidade pra todo mundo "jogar" de verdade!

FORGOTTEN REALMSTM é um mundo fascinante e completo do universo **Advanced Dungeons & DragonsTM**, o RPG mais jogado do planeta. Este mundo chega agora em dois kits, com todos os acessórios para você e seus amigos se aventurarem pelo RPG. Divirta-se.



© 1994 TSR

À VENDA EM BANCAS, LIVRARIAS ESPECIALIZADAS OU PELO TELEFONE 810 6800



FAÇA O SEU ROCK'N ROLL

Um CD com pinta de estúdio, pra você gravar, mixar, montar e criar seu próprio som

Sinta-se o próprio diretor de som e crie músicas para oito clipes em estúdios bem malucos

Este é um dos grandes tesões da multimídia: fazer o seu próprio som, de forma fácil e legal. Desta vez, é a Compton's quem dá uma mãozinha, com Rock'N Roll Your Own. Este CD traz 8 diferentes clipes, nos mais variados estilos de música. Em todos, você pode interferir, mudando seqüências e colocando efeitos, solos e sons que você mesmo grava, conforme seu gosto e sua habilidade musical. São muitas possibilidades. Embora haja um limite de músicas e riffs, você ainda pode criar outros e gravar a mesma música em outras versões. É como ser, ao mesmo tempo,

produtor, editor e o operador de uma ilha de edição de vídeo-clipes. Let's go, babe!

O SHOW NOS ESTUDIOS

Para cada uma das oito músicas, há um estúdio. A funcionalidade deles é a mesma. Só o visual é diferente. No canto esquerdo estão 10 trechos da música – introdução, solo, coro, final, breque – com diferentes durações, para você montar como preferir. Esta montagem é feita na barra Song-a-Lizer, onde há um limite de dez escolhas. Assim, você clica seus trechos preferidos para colocar na sua música.

OUTROS RECURSOS

Além desses recursos, há outros. No Vocalizer você aciona até oito vozes ou instrumentos. O Vibraton opera outra voz ou instrumento, mas com um pequeno efeito. As teclas de 1 a 6 e QWERTY são Pitches que dão tons e semitons para vozes ou instrumentos a escolher. Na função Show Keys, você define que sons quer colocar no seu teclado e praticamente monta um "pianinho". Para deixar o som com a sua cara, você ainda pode acoplar um microfone e gravar a sua voz ou efeitos. Chame os amigos e mostre o arraso.



Há uns estúdios bem malucos. Bocão!!



Acione os comando de gravar para criar seus próprios sons e guardar suas músicas



Show Keys: escolha sons para o teclado

ROCK'N ROLL YOUR OWN

Compton's New Media

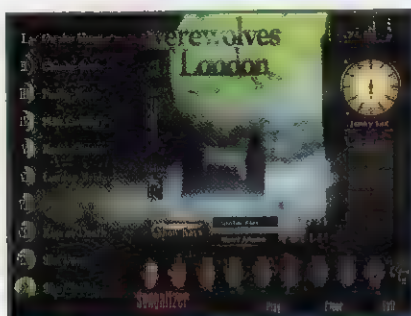
PC: 386 DX 33 Mhz, Windows 3.1 ou 95, 4Mb RAM, VGA (256 cores), SoundBlaster ou compatível, CD-ROM de dupla e mouse.
Macintosh: System 7.1, Processador 030/25 Mhz, 8 Mb RAM, monitor colorido (640 x 480), CD-ROM de dupla e mouse.

Prós: Não é preciso ter conhecimento musical algum para compor músicas originais e divertidas. Com a sua cara!

Contras: A versão para PC é um pouco pior. Na de Mac as listas de vozes e instrumentos estão corretamente divididas para cada música. Na de PC não.

Avaliação

Informações: Brasoft fone: (011) 283.5188



Aqui, cada espaço do Song-a-Lizer é parte de um morf. No canto esquerdo, cada fase da lua é um trecho da música



A tela inicial traz a relação das 8 músicas disponíveis e, no final, a opção para criar a sua própria

TOTALLY TWISTED

uma zoeira total no

MICRO

A criadora
das famosas
torradeiras
voadoras
apronta outra



A softhouse Berkeley é capaz de arrancar gargalhadas até do microreio mais sisudo. E todo mundo já viu, alguma vez, um dos seus famosos screen savers, aquelas imagens que rolam no seu micro quando ele não está sendo usado. Desta vez ela resolveu zoar pra valer, com um pacote completamente trash. É o mais surpreendente de todos. Só para dar uma idéia, as famosas torradeiras voadoras deram lugar para privadas voadoras. É este o clima do pacote: uma doideira só.

HUMOR ABSURDO

São 13 tipos diferentes e a única coisa comum entre eles é o absurdo senso de humor. Dá para observar cenas hilariantes num edifício vizinho ou a agonia de um homem amarrado no fundo de um pântano asqueroso. Há um camaleão simpático, mas nojento e um tipinho que imunda sua tela com sujeiras de nariz. Como de costume, você pode mexer no número de elementos e na velocidade da ação. As situações e os sons são tão non-sense que seu micro vira uma tela para exibição de After Darks.



Em Message Mayhem você cria frases. Mas elas são escritas com o sangue que espirra desse sujeito degolado. Que mimo!

Nonsense total! O gato degola o jardineiro com um cortador de grama. Depois é o jardineiro quem tritura os bichanos. Aiiiii!



Vacas em privadas voadoras? Isto é tão normal...



Phlegm Boy é uma simpatia que decora seu micro com sujeira de nariz. Urgh!

TOTALLY TWISTED

Berkeley Screen Saver

Disquete PC: 386, 8Mb RAM (Windows 95) ou 4Mb RAM (Windows 3.1) e 5Mb livres no Hard Disk, monitor VGA (256 cores), placas de sons usuais

Prós: Os disquetes rodam tanto em PC quanto em Macintosh e são supertrash

Contras: Como todos os softwares da nova geração, ocupa muita memória

Avaliação

8,5

Informações Berkeley Systems, Estados Unidos
fone: (510) 540 5535. Ou em breve nas boas distribuidoras



Se Screen Saver para você é sinônimo de relóginho, que tal esse senhor tarado rebolando?

Bungee Roulette é um Bungee Jump suicida. Além de humanos, participam vacas e peixes. Democrático não?



EDITORAZUL

Fundador Victor Civita (1907-1990) **Diretoria** Angelo rossi Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

AÇÃO GAMES

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Monteiro
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: João Ailton Oliveira Andrade
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: Chico Max e Renato Costa
Redatores: Bento Abreu e Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Correspondentes: Angelo Ishi (Japão) e José Emilio Rondeau (EUA)
Consultores: Leonardo dos Anjos Santiago, Ivan Cordon e Wagner P. Hernandez
Tradutor: Luis Fábio Marchesoni R. Mietto

STAFF EDITORIAL

Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

PUBLICIDADE

Gerente: Luiz Carlos Stein
Gerente de Vendas: Afonso Palomares
Gerente de Operações: Reginaldo Andrade
Supervisores de Contas: Maria Luíza Marot, Miriam Horta e Ricardo Santos
Contatos de Agência: Ana Maria Lobo, Andrea Madrid, Marcelo Cataldi e Rosária Pires
Contato: Vanessa Gregoracci
Coordenadores: Antônio Perissinoto, José Soares, Mônica Rosetti e Tiekio Kuniyuk

COMERCIAL

Gerente de Planejamento: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Pesquisa: Sílvia Campos

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. ISSN 0104-1630, edição 93, outubro de 1995. São Paulo - Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: 2ª quinzena do mês. Números atrasados (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornalista ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800 (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescendo 30% ao valor pedido para despesas de postagem.

ANER

IVZ

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

A PRÓXIMA EDIÇÃO É PARA COLECIONADORES

MEGA DRIVE THE OOZE

Seu personagem é uma gosma líquida, num dos games mais originais e difíceis do ano

SNES SUPER MARIO WORLD 2 - YOSHI'S ISLAND

Nos aniversário de 10 anos de Super Mario, a Nintendo lança um game com uma centena de mundos e gráficos de lápis de cera. Um cartucho com o superchip FX2.

MEGA DRIVE MEGA MAN WILY WARS

O símbolo da Capcom estréia no Mega. As três aventuras originais do Nintendo, num único cartucho

SNES POWER RANGERS FIGHTING EDITION

Pra galera viciada, o prometido game de pancadaria dos heróis do momento

SATURNO LAST GLADIATORS

A Sega invade a praia da SNK lançando um game de pancadaria com a cara do Neo Geo



EDITORAZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

SET: Cinema e Vídeo
BIZZ: Rock, Pop e Comportamento
CONTIGO: TV, Gente e Atualidades
INTERVIEW: Entrevistas e Reportagens
ACÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

UAU: Ídolos da Juventude
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
BOA FORMA: Beleza, Fitness e Saúde
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Decoração

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO
HORÓSCOPO ANUAL
GUIA DE VÍDEO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP

Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - Cx. 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SD Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília - DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226-3644

Campinas: CZ Press - Com. e Representação Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (019) 32-7975

Fortaleza: AG Holanda Comunicação - Rua Edgar Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000 - Fortaleza - CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085) 231-4761

Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Representação Ltda. - Av. Contorno, 8000 - sala 1101 - Ed. Wall Street - CEP 30110-907 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 291-6470

Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - F. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844

Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - Telefax: (021) 220-3762

Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 217-1005

Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfred Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel./Fax: (048) 232-0519

Vitória: Espírito Santo: Duarte Propaganda Marketing Ltda. - Rua Fábio Rusch, 42 A - Bento Ferreira, tel. (027) 325-3329 fax (027) 324-042

GAMES. ÚLTIMOS LANÇAMENTOS DIRETO DOS EUA.



KILLER INSTINCT

Lançamento mundial. Todos os lutadores da versão para arcade, com seus golpes e fatalidades intactos.

R\$ 79,90



POWER RANGERS THE MOVIE

Grande sucesso do verão norte-americano. 1 a 2 Rangers combatem inimigos simultaneamente.

R\$ 79,90



DONKEY KONG LAND

A nova versão do Donkey Kong, só para Game Boy ou Super Game Boy.

R\$ 49,90



INT. SUPERSTAR SOCCER

O melhor cart de futebol para o Super Nintendo. Jogadores muito maiores que os de outros games.

R\$ 79,90



SEGA SATURN

Incluindo grátis o maior sucesso dos arcades no momento: Virtua Fighter.

2 X R\$ 395,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

Myst, Bug, Pebble Beach Golf e Robotica.

R\$ 79,90



SONY PLAYSTATION

32 bits da Sony, em lançamento mundial.

2 X R\$ 325,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

- Ridge Racer (Corrida)
- Toh Shin Den (Luta)
- ESPN Extreme Games (Corrida)
- Myst (Estratégia)
- NBA Jam Tournament (Esporte)
- Kileak the Blood (Luta)

R\$ 79,90



PANASONIC 3DO

Incluindo grátis o jogo mais vendido para o 3DO: Gex.

2 X R\$ 275,00



JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

Road Rash, FIFA International Soccer e Slam & Jam 95.

R\$ 79,90



SUPER NINTENDO - R\$ 44,90

Biker Mice From Mars	Mega Man X
Bonkers	Speed Racer
Bugs Bunny 2	Street Fighter 2 Turbo
Double Dragon V	Super Mario All Stars
F-1 Roc II Built To Win	Tiny Toon Adventures
Fatal Fury 2	Top Gear 2
Lethal Enforcers	World Heroes 2

SUPER NINTENDO - R\$ 59,90

Clayfighter 2 TE	Road Runner
Demon's Crest	Street Racer
GP-1 Part II	Stunt Race FX
Indiana Jones	Turn 'N Burn
Mickey Mania	X-Men

MEGA DRIVE - R\$ 44,90

Champ World C Soccer	Mansell Champ Racing
Fatal Fury 2	Mansell Indy Car Racing
Lethal Enforcers 2	Street Fighter 2 CE
Lotus 2 - Racing	Tiny Toon All Stars

MEGA DRIVE - R\$ 59,90

Boogerman	Ecco 2 Tides Of Time
Bubsy 2	Fifa Soccer 94

ÚLTIMAS NOVIDADES - R\$ 79,90

Batman Forever (SN/MD)	Game Boy Transparente
Batman & Robin (MD)	Primal Rage (SN e MD)
Capt. Commando (SN)	Super G. Boy - R\$ 59,90

TOP 10 - R\$ 79,90

- 1) Judge Dredd (SN e MD)
 - 2) Justice League (SN e MD)
 - 3) Donkey Kong Country (SN)
 - 4) FIFA Soccer 95 (MD) e 94 (SN)
 - 5) Mansell Indy Car Racing (SN)
 - 6) Super Street Fighter 2 (SN e MD)
 - 7) NBA Jam TE (SN, MD e 32X)
 - 8) Mortal Kombat 2 (SN, MD e 32X)
 - 9) Lion King (SN e MD)
 - 10) Mega Man X2 (SN)
- (SN) = Super Nintendo (MD) = Mega Drive

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO

Importação direta em nome do cliente, com frete e impostos já incluídos.

LIGUE JÁ

0800 240 240
E RECEBA EM SUA CASA.

LIGAÇÃO GRATUITA

Consulte sobre outros títulos e peça mais informações por telefone.

DIRECTSHOPPING

PARA QUEM
TEM ENERGIA

NÃO TEM

GAME OVER.

Nestlé®

NESCAU®

ENERGIA QUE DÁ GOSTO



COM

7

VITAMINAS

INTEGRAL

peso 500g